

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen)



TESIS DOCTORAL

Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Lara Sánchez Coterón

Director

Jaime Munárriz Ortiz

Madrid, 2012

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen)



TESIS DOCTORAL

Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Lara Sánchez Coterón

Director

Jaime Munárriz Ortiz

Madrid, 2012



ARTE Y VIDEOJUEGOS

MECÁNICAS, ESTÉTICAS Y DISEÑO DE JUEGOS
EN PRÁCTICAS DE CREACIÓN CONTEMPORÁNEA

Tesis Doctoral LARA SÁNCHEZ COTERÓN
Director JAIME MUNÁRRIZ

Facultad de Bellas Artes
Universidad Complutense de Madrid

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Departamento de Dibujo II



TESIS DOCTORAL

**ARTE Y VIDEOJUEGOS:
MECÁNICAS, ESTÉTICAS Y DISEÑO DE JUEGOS
EN PRÁCTICAS DE CREACIÓN CONTEMPORÁNEA.**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR:

Lara Sánchez Coterón

DIRECTOR:

Jaime Munárriz Ortiz

Madrid, 2012



Licencia Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 3.0 España de Creative Commons.

Usted es libre de:

Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra y hacer obras derivadas.

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

Compartir bajo la misma licencia — Si transforma o modifica esta obra para crear una obra derivada, sólo puede distribuir la obra resultante bajo la misma licencia, una similar o una compatible.

Imágenes y textos con © referenciados bajo el derecho de cita regulado en el artículo 32 del Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (TRLPI) según el Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril

ARTE Y VIDEOJUEGOS

MECÁNICAS, ESTÉTICAS Y DISEÑO DE JUEGOS EN PRÁCTICAS DE CREACIÓN CONTEMPORÁNEA

Tesis Doctoral. Lara Sánchez Coterón

*Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid
Director de Tesis: Jaime Munárriz Ortiz
Madrid, 2012.*

Agradecimientos:

A Jaime Munárriz por hacerse cargo de ésta tesis cuando aún era sólo un magma de ideas y sonaba bastante marciana, por su apoyo y entusiasmo. A la organización sin ánimo de lucro *Fundación Sánchez-Coterón* por becarme durante los cuatro años que ha durado este proyecto de tesis (^_^). A Natxo Rodríguez Arkautte por confiar en mí desde hace mucho tiempo. A Nacho Pintos por ser mi compañero de diseño de juegos y por tantas horas de conversación por skype. A la gente de Medialab-Prado Madrid y al equipo humano de Intermediæ-Matadero Madrid por apoyar estos trabajos de creación que a ratos nos han dado tantas *fatiguitas*, pero que por supuesto han merecido la pena. A Douglas Wilson y Miguel Sicart por compartir conmigo tanta sabiduría y por ser fuente de inspiración del núcleo teórico y político de esta investigación. Y sobre todo a los míos, que me ayudan y me animan siempre a que continúe, en especial a Manuela, Juan, David y a mi hermano preferido, César.

*A mi familia; la natural,
la adquirida y la expandida.*

NIVEL 0 / INTRO**DEFINICIÓN Y PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN**

- 0.1. Objeto de estudio (17)
- 0.2. Objetivos generales (18)
- 0.3. Objetivos específicos (19)
- 0.4. Motivación y experiencia previa (23)
- 0.5. Marco de estudio y punto de vista (26)
- 0.6. Metodología (29)

NIVEL 1**EL ARTE FASCINADO POR LOS JUEGOS Y LOS VIDEOJUEGOS****1.1. Arte, videojuegos y juegos: relaciones históricas (37)**

- 1.1.1. Game Art como subgénero del New Media Art. (37)
- 1.1.2. El juego y los movimientos de vanguardias del siglo XX (49)
 - A. Marcel Duchamp (52)
 - B. Dadaísmo y Surrealismo (54)
 - C. Situacionismo (55)
 - D. Happenings: John Cage y Alan Kaprow (57)
 - E. Fluxus (59)

1.2. Conceptos básicos y terminología (65)

- 1.2.1. Jugar (*play*) (66)
- 1.2.2. Sistema de juego (*game*) (72)
- 1.2.3. Videojuego (*video games, computer games*) (80)
- 1.2.4. Diseño y diseñador de juego (86)
- 1.2.5. Mecánicas de juego (87)
- 1.2.6. Jugabilidad, Dinámicas de juego (*Gameplay*) (88)
- 1.2.7. Interacción/Interactividad (91)
- 1.2.8. Proceso/*Procedural* (92)
- 1.2.9. Juego creativo y juego instrumental (94)

1.3. El videojuego como motivo de creación: propuestas de Game Art (99)

1.3.1. Game Art que deshecha el juego. (103)

- A. Pintura (103)
- B. Escultura e instalación (104)
- C. Performance (104)
- D. Video y animación documental (105)
- E. Videocreación, animación y arte digital transmedia (106)

1.3.2. Game Art navegable, que no jugable (108)

1.3.3. Game Art excluido de las exposiciones de Game Art (111)

1.4. Caso práctico: comisariado de la exposición *Playful & Playable*. (115)

NIVEL 2

LOS JUEGOS INDAGAN SOBRE SUS FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS: ESTÉTICAS DE JUEGO.

2.1. Estética de juego (133)

2.1.1. Definición (134)

2.1.2. Taxonomía de tipologías sobre las estéticas de juego según diferentes autores (145)

2.1.3. Propuesta propia de taxonomía de las estéticas de juego (150)

- A. Estética sensorial (150)
- B. Estética empírica (151)
- C. Estética de la exploración (151)
- D. Estética inmersiva (151)
- E. Estética competitiva (151)

2.2. Estética, ética y política en torno al diseño de juegos (159)

2.2.1. La capacidad expresiva de las mecánicas de juego (Bogost y Brathwaite) (160)

2.2.2. Retóricas dirigidas: juegos y propaganda en los serious games (169)

2.2.3. Los juegos y el factor humano: New Games (Bernie Dekoven) **(183)**

2.2.4. Estética relacional (Bourriaud), modal (Claramonte) y dialógica (Kester). **(192)**

2.3. Estéticas dialógicas derivadas de los modos de relación constituyentes entre los agentes implicados en los sistemas de juego. **(203)**

2.3.1. Estética extralimitativa: el jugador contra el sistema de juego/diseñador. **(205)**

2.3.2. Estética ilativa: colaboración secuencial de un conjunto de jugadores. **(222)**

2.4. Caso de estudio: prototipado de juego colaborativo *Homeward Journeys*. **(231)**

2.4.1. Descripción del juego **(232)**

2.4.2. Premisas de partida del proyecto **(238)**

2.4.3. Aciertos, fallos significativos y reflexiones **(249)**

NIVEL 3.

RELACIONES BILATERALES JUEGOS-ARTE: JUEGOS FUERA DE PANTALLA.

3.1. Tipos de juegos fuera de pantalla: de espectador a jugador **(257)**

3.1.1. Juegos pervasivos **(260)**

3.1.2. Juegos de rol en vivo, LARP **(268)**

3.1.3. Teatro jugable **(276)**

3.2. Caso de estudio: diseño de juego y guion del proyecto de teatro jugable *Mata La Reina*. **(287)**

3.2.1. Descripción del juego **(289)**

3.2.2. Premisas iniciales del proyecto y proceso de creación **(293)**

3.2.3. Testeos y reflexiones post estreno **(305)**

4. ÚLTIMO NIVEL. CONCLUSIONES

- 4.1. Investigaciones futuras. (319)
- 4.2. Consideraciones particulares sobre el contenido capitular y Conclusiones Finales. (322)

5. GAME OVER. REFERENCIAS

- 5.1. Bibliografía (333)
- 5.2. Materiales digitales (342)
- 5.3. Juegos citados (347)

BONUS I. DICCIONARIO

Diccionario (353)

BONUS II. ARTÍCULO ANEXO

Videojuegos Masocore: la estética del atropello (367)

BONUS III. ARTÍCULO ANEXO

Juegos Serios mal: Discurso procedural y políticas de creación en torno al juego. (387)

NIVEL 0.

DEFINICIÓN Y PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

0.1. OBJETO DE ESTUDIO

Este trabajo de investigación trata de profundizar en el entendimiento de uno de los artefactos culturales contemporáneos más singulares y complejos, el videojuego, e intenta reconocerlo y analizarlo como dispositivo cultural y artístico. Como consecuencia lógica de ello, parte de la investigación se centrará en el juego como núcleo conceptual del propio videojuego. A pesar de que la actividad lúdica es casi anterior a la cultura y de que los juegos han estado omnipresentes durante siglos en nuestra civilización, el advenimiento de los videojuegos en la cultura popular ha reforzado el papel de los juegos como productos culturales y también artísticos. De otro lado, los casi cincuenta años de recorrido de los videojuegos como dispositivo cultural, hacen que el medio comience a adquirir una cierta madurez, al menos la suficiente como para poder abordar estudios académicos con un cierto rigor.

Esta tesis pretende centrarse en los nuevos paradigmas creativos que surgen de los videojuegos y de los juegos en su concepción más amplia. Para ello proponemos un marco específico para el análisis estético de estos nuevos dispositivos culturales.

No vamos a acometer el juego ni el videojuego desde una perspectiva sociológica, ni desde sus desafíos tecnológicos, ni desde su repercusión económica como empresa cultural (declarada como tal por el gobierno español en marzo de 2009). Evidentemente esta visión del videojuego, vinculado a lo económico de manera utilitarista, aleja en muchos casos el propio medio de su dimensión cultural y crea producciones banales y mercantiles dentro de este contexto de espectacularización del videojuego como reclamo *hype*. Nosotros trataremos de centrarnos en el juego y el videojuego como un fenómeno cultural, el cual creemos que hay que abordar desde un análisis y una crítica formales. Vamos a acercarnos a los juegos como sistemas diseñados, como productos de la cultura contemporánea, como facilitadores de experiencias lúdicas y de

otros tipos, en algunos casos como sistemas narrativos y en otros como lugares de resistencia cultural, y en todo momento desde el punto de vista de su creación y diseño.

0.2. OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos generales de investigación de este trabajo reflejan, a la vez, propósitos teóricos y prácticos sobre el diseño de juegos y videojuegos en el ámbito de la creación artística. El supuesto inicial que es el germen de este trabajo de investigación parte de la percepción de que las instituciones encargadas de formar, incentivar y promover el arte y la cultura contemporáneas están dando soporte al denominado *Game Art* con proyectos que únicamente tienen una relación cosmética con el videojuego, bien por poseer un vínculo con sus tecnologías, bien por resonancias a referencias audiovisuales relacionadas con el mismo. La hipótesis central se formula en los siguientes términos:

Un estudio dedicado de las características formales y estéticas propias de este nuevo medio, el videojuego, puede acercarnos a modelos de creación inéditos y al desarrollo de propuestas prácticas de diseño con posturas éticas y políticas que hagan evolucionar tanto el medio en sí mismo, como la creación artística contemporánea, ampliando los márgenes de lo que conocemos hasta la fecha como juegos artístico-creativos. ¿De qué modo podemos pues acercarnos al diseño de juegos y videojuegos desde una postura creativa y al mismo tiempo ética, política e ideológicamente consciente?

El fin principal de esta tesis es proporcionar una base sobre la que poder construir y diseñar estéticas de juego conscientes de todas sus implicaciones creativas y políticas. Con el fin de lograr este objetivo, primero necesitamos revisar las relaciones del mundo del arte con el juego, el videojuego y la actividad lúdica, después cuestionar nuestros presupuestos ontológicos actuales en torno al juego y por último proponer una alternativa que equilibre la óptica

sistémica actual¹ con un enfoque que tiene más en cuenta la interacción del jugador.

0.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Además de este núcleo teórico, ampliaremos el foco de investigación a una serie de cuestionamientos laterales, es decir a una serie de **preguntas en torno a la investigación**, que persiguen demostrar hipótesis transversales y generativas que van complementando la tesis central. Teniendo en cuenta que el trabajo está estructurado a partir de tres grandes bloques teórico-prácticos, detallaremos a continuación los objetivos específicos de cada una de estas secciones.

Comenzaremos, al revisar las relaciones del mundo del arte con el juego, el videojuego y la actividad lúdica, por defender que gran parte del denominado *Game Art* repite formulas, discursos y políticas del arte moderno. Trataremos de apoyar que resulta más propio denominar *Game Art* a proyectos como el juego de mesa de la artista portuguesa Catarina Campino, *Game of life. Jersey edition* (2003) o *Train. The mechanic is the message* (2009), de Brenda Brathwaite, que las performances de Aram Bartholl sobre juegos First Person Shooter² o World Of Warcraft, en las que el juego es tan solo un mero motivo.

Intentaremos juzgar si los juegos y los videojuegos pueden tomar el relevo de las posturas críticas de algunos movimientos de vanguardia, evitando propuestas que reiteren de un modo cosmético estas formas y por el contrario expresarse desde su lenguaje propio.

¹ La corriente de análisis sistémico en torno al juego, que revisaremos y detallaremos más adelante en este trabajo de investigación, hace referencia a un modo de estudiar los juegos que aborda sus cualidades mayormente desde las características formales que poseen éstos como sistemas.

² Los videojuegos de disparos en primera persona, también conocidos como FPS (siglas en inglés de first-person shooter), son un género de videojuegos y subgénero de los videojuegos de disparos en los que el jugador observa el mundo desde la perspectiva del personaje protagonista. *Fuente WIKIPEDIA*

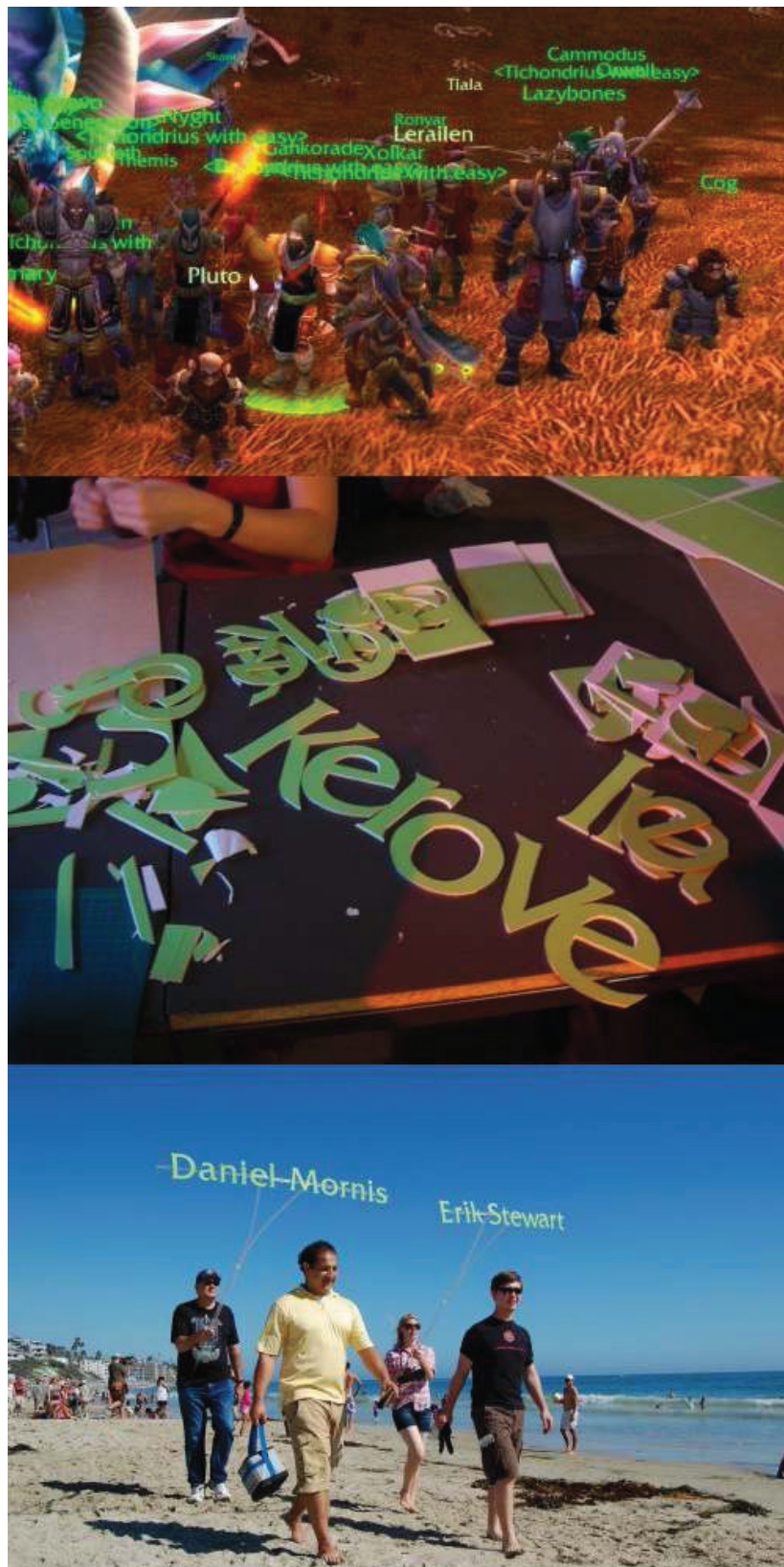


Fig.01 Arriba, imagen del videojuego World of Warcraft. En medio, proceso de creación de letreros nominativos de la performance de Bartholl. Abajo imagen de la performance *World of Warcraft* (2006) de Aram Bartholl.

Aspiramos a aclarar las diferencias entre las prácticas basadas en el sistema de juego –que sería el factor definitorio y correcto para etiquetar a un proyecto como *Game Art*- y las centradas en la experiencia de juego. Para ello nos fijaremos en las diferentes connotaciones que describen los términos anglosajones *game* y *play* y que no ocurren en idiomas como el castellano.

Perseguimos reforzar la idea de que el videojuego es la instancia computacional del juego en términos tradicionales y trataremos de discernir las posibilidades y las limitaciones del videojuego con respecto al juego no mediado computacionalmente.

Defenderemos que la experimentación en torno al juego y el videojuego que se puede llevar a cabo desde el ámbito de las artes audiovisuales, plásticas o escénicas, puede servir para encontrar hallazgos recuperables desde el propio medio, que además lo hagan evolucionar³.

Posteriormente al tiempo que cuestionamos las teorías ontológicas actuales en torno al juego y sus estéticas de creación, pretendemos justificar que la estética en los videojuegos no tiene que ver exclusivamente con su apartado audiovisual, sino que mayormente la estética en este medio surge de la experiencia del jugador una vez que éste se apropia del sistema de juego. En algunos casos revisaremos la experiencia de juego como representación y también la conexión entre las reglas de un juego y la experiencia que crean, es decir, los placeres que invoca, los significados que construye, las ideologías que incorpora o las teorías que narra.

Trataremos de hacer patente el hecho de que los distintos estratos que componen una experiencia de juego, requieren diferentes aptitudes y destrezas. El aparato narrativo al igual que el audiovisual son más fácilmente asimilados por el público no entendido y en cambio las retóricas, las estéticas y las políticas relacionadas con las mecánicas de juego requieren de un tipo de usuario que pueda decodificar estas superficies gráficas, auditivas o narrativas, para

³ Un ejemplo en este sentido sería el *efecto Bullet time*: Aunque su uso más conocido es el de la película *Matrix* (1999), la primera vez que vimos este efecto fue de la mano del director Howard Greenhalgh en el videoclip *The Wild Ones* (1994) para el grupo Suede. Más tarde el artista plástico Sergio Prego lo utilizó en su pieza de video *Tetsuo, bound to fail* (1998) y posteriormente videojuegos comerciales como *Max Payne* (2001) de Rockstar o *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003) de Ubisoft, han sacado partido a este efecto audiovisual integrándolo en las mecánicas de juego.

llegar hasta las connotaciones que aportan las mecánicas de juego en conjunción con su experiencia personal.

Reflexionaremos sobre si el hecho de incidir de un modo tan mayoritario en la constitución del juego únicamente como un sistema de reglas, mecánicas y procesos, no limita el acercamiento analítico que tenemos hacia el mismo. A partir de esto propondremos repensar el papel del diseñador-creador de juegos con respecto al de su público-jugador.

Utilizaremos teorías de ámbitos como la historia y la crítica de arte o la filosofía estética para justificar la pertinencia de las propuestas de diseño de juegos que trabajan sobre la creación dialógica entre creador y público receptor.

Propondremos un tipo de sub-categoría estética a la que denominaremos **estética ilativa**⁴, analizando diferentes tipos de juegos, en los que el denominador común es un modelo de experiencia en la que los jugadores van acumulando acciones de juego con el fin de descifrar el sistema.

Por último dentro de nuestra intención de modificar el actual foco de la óptica sistémica hacia un enfoque más democrático y enriquecedor para el jugador, reflexionaremos sobre las diferencias teóricas e ideológicas entre pensar el juego como un objeto y pensarlo como actividad. Argumentaremos cómo el videojuego tiene mucho de objetual, mientras que los juegos fuera de pantalla tienen más que ver con el arte y la creación como experiencia.

Examinaremos cómo los juegos fuera de pantalla en general y el juego social en particular, tienen resueltos muchos de los problemas que los sistemas de juego computacionales poseen, debido entre otros factores a la interacción de personas con personas, en contraposición con la relación humano maquina de la mayoría de los juegos mediados computacionalmente.

Defenderemos nuestra teoría de cómo las interfaces gestuales, formando parte del campo de la tan manida innovación en los

⁴ El término ilativo significa sacar consecuencias de algo previo y en este trabajo de investigación, como detallaremos más adelante, hace referencia a un tipo de juegos en los que la experiencia del jugador depende de las actuaciones de jugadores precedentes.

videojuegos, son en realidad una suerte de recuperación de las características físicas, somáticas de los juegos tradicionales.

Intentaremos justificar la necesidad de vincular las prácticas teóricas con praxis concretas, con el fin de enriquecer el estudio. Es decir, realizar diseños prácticos de juego, para completar la investigación. Este modelo utilizado tradicionalmente en los estudios técnicos está cada vez más extendido entre las investigaciones de humanidades.

Propondremos el concepto de **teatro jugable**, como neologismo resultado de nuestros ejercicios prácticos a lo largo de la investigación.

0.4. MOTIVACIÓN Y EXPERIENCIA PREVIA

*“Nos encantan los juegos; Los juegos de tablero, los de mesa, los juegos de rol, los juegos digitales, los juegos online y todo tipo de juegos.”
(Montola, Stenros et al. 2009, p. xix)*

Personalmente, mi interés en los juegos es a la vez estético y político: trataré de desentrañar, con la ayuda de mi director de tesis, cómo estos artefactos se pueden interpretar como reflectores de un tipo de sistema socio político y también de cómo pueden dejar de ser transmisores de ideas y valores viciados o perversos, para reflejar otras posibilidades estéticas, políticas, poéticas. Por ello, al finalizar este trabajo pretendemos establecer un marco de referencia ético, político e ideológico en el modo de diseñar juegos y videojuegos.

Mi relación personal con este ámbito de estudio tiene que ver con la trayectoria de mis trabajos creativos, teóricos y profesionales. Las prácticas investigadoras y creativas están siempre profundamente entrelazadas con políticas personales, sociales y profesionales y sería un tanto iluso pensar que pueden tener lugar como sistemas estancos, cuando más bien siempre forman parte de una serie de afinidades y disparidades de ciertos objetivos personales y sociales.

En este sentido mis intereses se mueven en el ámbito de convergencia de las prácticas artísticas, sociales y culturales contemporáneas con los juegos y los videojuegos. Desde un punto de vista general estoy interesada en visibilizar y subvertir las distintas éticas, estéticas y políticas del videojuego y en la medida de

lo posible, vincular estos procesos con posicionamientos de pensamiento y cultura libres.



Lara Sánchez Coterón

@laracoteron

Thinking on the clearly evident political similarities between primitive soccer and Parkour.

1:09 PM · 12 Jul 11 via web · Embed this Tweet

Reply Delete Favorite

Fig.02 “Pensando en las más que evidentes similitudes políticas y militantes del fútbol primitivo con el parkour”⁵

Mi disposición en torno a concebir los juegos como medio cultural y artístico viene de lejos. En el año 1997 fui seleccionada para una Beca-Taller sobre Nuevas Tecnologías aplicadas a la creación artística contemporánea, organizado por la fundación Marcelino Botín en la que José Ramón Alcalá, coordinador de las jornadas, nos introdujo en una serie de textos de Lev Manovich y Roy Ascott revolucionarios para la época y extremadamente inspiradores.

Es posible que esas lecturas fuesen el germen y parte del entusiasmo que me hizo presentar el proyecto de aventura gráfica *Rededor*⁶, al programa Arte y Electricidad de Fundación Rodríguez (producido por Arteleku 2000-2002)⁷

⁵ “Los Habererbund tienen algunas similitudes con el modo en que algunos granjeros usaban La soule y otros juegos parecidos. Este juego tipo fútbol jugado en las praderas, era perfecto a la hora de mover mojones y destrozar recintos que los terratenientes habían levantado al tomar posesión de tierras comunales. El juego estaba legitimado en la tradición y los terratenientes no podían negarse. El juego desempeñaba un papel en el conflicto político-económico.” Eichberg, H. (2009). *Laughter in popular games. The other health of human play*, en *Juegos tradicionales y salud social*. L. Tanguilla. Peñaranda de Duero, Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales: 210.

⁶ Aventura grafica es un género de videojuego, descendiente directo de las aventuras conversacionales de los años 1980. La dinámica de este tipo de juego consiste en ir avanzando por el mismo a través de la resolución de diversos rompecabezas, planteados como situaciones que se suceden en la historia, interactuando con personajes y objetos a través de un menú de acciones o interfaz similar, utilizando un cursor para mover al personaje y realizar las distintas acciones. *Fuente WIKIPEDIA*

⁷ <http://www.arteyelectricidad.net>

Consciente de las capacidades del medio, comienzo en el año 2005 los cursos de docencia de doctorado, defendiendo en 2008 mi Diploma de Estudios Avanzados sobre un subgénero de producciones audiovisuales denominado Machinima, que se crea a partir de entornos y personajes de videojuegos. (Sánchez-Coterón 2008). Ese mismo año comienzo mi blog sobre temas relacionados con la investigación en torno a los juegos y los videojuegos como medio cultural⁸.

En 2009 formo una asociación con gente interesada en temas relacionados con videojuegos a nivel nacional y programo las secciones de audiovisuales y escénicas del festival de videojuegos *Arsgames* en colaboración con La Casa Encendida y el Instituto Cervantes. Co-fundo el colectivo de creación en torno al juego, *YOCTOBIT Teatro Jugable*. Ese mismo año comienzo el proyecto *Homeward Journeys* (proyecto escénico, mitad aventura gráfica, mitad teatro interactivo) seleccionado en dos convocatorias consecutivas de Medialab-Prado Madrid; Helloworld, de artes escénicas y nuevas tecnologías y Playlab, sobre experimentación con juegos y videojuegos.

A lo largo de 2010 comisario el programa de actividades en torno al videojuego independiente Playful & Playable, en colaboración con Proyecto Amarika. El programa comienza en junio con una exposición en Vitoria-Gasteiz de algunos de los más destacados nombres de la escena indie de videojuegos internacional⁹ y continúa hasta enero de 2011 con una serie de actividades relacionadas con el medio: talleres de creación, charlas, presentaciones, proyecciones, etc. Ese mismo año coordino la Semana del Videojuego de Fundación Telefónica, que incluye conferencias, talleres y presentaciones en torno al videojuego, programando entre otras cosas una conferencia en Medialab Prado Madrid del diseñador e investigador de juegos Douglas Wilson –uno de los

⁸ <http://laracoteron.wordpress.com>

⁹ Entre los autores invitados estaban creadores y teóricos de la talla de Ian Bogost, colectivos de creación como los belgas Tale of Tales o Carbon Defense League, desarrolladores indie como Terry Cavanagh, investigadores como Robert Yang o los miembros del Copenhagen Game Collective, muchos de los cuales revisaremos a lo largo de esta investigación debido a su relevancia dentro de la escena actual del videojuego independiente y experimental.

autores más influyentes y fuente de inspiración para este trabajo de investigación- y del diseñador sueco Jonatan Cactus Söderström.

En 2011 comienzo el proyecto de teatro jugable, *Mata La Reina*, del colectivo YOCOTBIT, en Intermediæ [Creación Contemporánea] de Matadero Madrid. Además del diseño de juego y guion narrativo de la pieza, coordino diversas actividades paralelas relacionadas con las líneas de trabajo del proyecto, juego y videojuegos, artes escénicas, audiovisuales, en Matadero Madrid. Ese mismo año formo parte del jurado del Certamen Internacional de Videojuegos *hóPLAY* 2011 (Bilbao), como presidenta del mismo. También coordino el encuentro *El juego como espacio para la experimentación, actividad crítica y creativa* dentro del programa JOLASEAN organizado por Arteleku y Tabakalera, en el que modero una mesa redonda con algunos de los investigadores de juego europeos más relevantes en la actualidad.

A comienzos de 2012 estreno en INTERMEDIÆ [Creación Contemporánea] de Matadero Madrid el proyecto *Mata La Reina*. También soy invitada a dar una conferencia sobre la experimentación en torno a la hibridación entre el diseño de juegos y las artes escénicas en el festival internacional de videojuegos CROMAfest en México DF, donde igualmente ejerzo de programadora de un ciclo de cine de animación creado con motores gráficos de videojuegos (machinima) para este mismo festival.

Además de estas actividades imparto puntualmente seminarios y charlas sobre las nuevas relaciones entre arte, cultura y videojuegos en eventos, instituciones culturales y universidades públicas como la UCLM o la UCM y publico artículos sobre estos mismos temas en medios nacionales como la edición anual *Mundo Pixel* o la revista *Zehar*.

0.5. MARCO DE ESTUDIO Y PUNTO DE VISTA

Partiendo de la premisa de realizar esta investigación en el contexto de un departamento de diseño, Dibujo II (Diseño e Imagen), creemos que es más que adecuado y muy pertinente introducir esta área de

conocimiento que hasta el momento no ha sido abordada en profundidad en la facultad¹⁰.

Si bien existen algunos estudios previos sobre videojuegos dentro de la facultad¹¹, ninguno de ellos afronta directamente las labores de diseño de los mismos con fines artísticos o creativos, sino que más bien vinculan la creación de juegos con factores psicosociales, acercamientos clínico-sociológicos que estudian cómo los juegos afectan al individuo o a la sociedad u otro tipo de ópticas basadas en las utilidades de los juegos, centrándose más en el desarrollo y construcción de los juegos en base a este tipo de premisas.

En este trabajo de investigación podremos distinguir diferentes perspectivas y modos de abordar los videojuegos, pero todas ellas confluyen en torno al interés por vincular los juegos con las prácticas de creación artística.

Pretendemos dejar de lado el actual entusiasmo exacerbado hacia el videojuego como nuevo medio y de algún modo tratar de ser críticos con sus debilidades, sin dejar por ello de reconocer todas sus posibilidades. Más allá de las modas efímeras que circundan muchos planteamientos culturales tecnológicos, pretendemos ahondar en un tipo de investigación que sobreviva el momento veloz en el que se plantea y de algún modo, salvando ciertas puntualizaciones, pueda ser revisada con resultado de validez pasado el tiempo. Es por esto que analizaremos el videojuego teniendo en cuenta que a pesar de su gran poder mediático, de su vínculo con las tecnologías más punteras, debemos siempre recordar que no se trata sino de la instancia computacional de un

¹⁰ Existen algunos estudios superiores en relación a la creación técnica de videojuegos, como el Máster en Desarrollo de Videojuegos UCM, pero la universidad pública no posee aún a nivel estatal un contexto adecuado y preciso para el estudio de los juegos desde un punto de vista transdisciplinar que incluya las humanidades en general y las bellas artes en particular. Una de las referencias a nivel europeo en este sentido es el *Center for Computer Games Research* del *IT University of Copenhagen*. Esta institución académica danesa aúna investigación y práctica, humanidades y estudios técnicos, todo ello en torno al estudio de juegos. Como resultado de este y otros contextos educativos similares en los países nórdicos (Game Research Laboratory de la University of Tampere-Finland), la escena escandinava de juegos es sin duda la más relevante a nivel europeo y de las más interesantes a nivel internacional.

¹¹ Concretamente en el Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica, la tesis "El videojuego en los hospitales: diseño e implementación de actividades y formación de educadores" <http://eprints.ucm.es/13205/1/T33140.pdf>

fenómeno y una construcción mucho más veterana y compleja como es el juego.

De hecho, al igual que la mayoría de los autores que investigan en torno al diseño de juegos, defenderemos la postura de que el diseñador de videojuegos debe estar inequívocamente formado y preparado para acometer las tareas de diseño de cualquier otro tipo de juego. Como explican Salen y Zimmerman en la primera página de su texto *Rules of Play*, un diseñador de juegos debe poder crear juegos de cartas, juegos sociales, videojuegos o cualquier otro tipo de juego. El objetivo de un diseñador de juegos es básicamente proyectar la jugabilidad, concebir y diseñar las reglas y las estructuras que ofrecen la experiencia singular del juego a los jugadores (Zimmerman and Salen 2004, p. 1), todos ellos elementos comunes a cualquier instancia de juego.

Por otro lado no nos centraremos en prestar atención únicamente a los proyectos de juego creativo con cierto grado de éxito que se han ido adaptando a los cánones establecidos, sino que más bien revisaremos ciertos puntos muertos en torno a la creación relacionada con los juegos y los videojuegos. Pretendemos investigar en torno a ciertos debates y polémicas que se están conformando alrededor del exiguo recorrido de esta nueva forma de creación.

Esta investigación no tratará de discernir ni de valorar si los videojuegos son arte o no. Este dilema nos resulta una construcción retórica oportunista, más que un problema real con necesidad de ser abordado. Algunos autores del ámbito de los estudios de juegos como Espen Aarseth defienden que convertirse en arte significa romper con los valores estéticos de otro tipo de artes precedentes, que repasando la historia del arte, este es el modo en el que se forman las identidades de los nuevos medios, es decir una vez que ya no están dominados por las reglas de otro arte anterior. En cualquier caso, reflexionando de un modo objetivo, parece que tratar ahora mismo el tema tampoco resulta muy pertinente debido al incipiente recorrido que el videojuego tiene como medio consolidado y maduro, aun teniendo en cuenta, como comentábamos con anterioridad, que los primeros videojuegos datan de hace algo más de cinco décadas.

Más bien, la motivación general de este trabajo es ahondar en las peculiaridades y particularidades de este nuevo medio. Nos preguntaremos, al igual que los teóricos como Katie Salen y Eric Zimmerman, cómo entender la estética, los flujos de comunicación o la cultura que entrelazan los juegos con nuestra sociedad actual, cómo abordar estudios teóricos en torno a estos temas y al mismo tiempo, cómo podríamos utilizar el conocimiento previo en estas y otras materias para enriquecer los juegos venideros, teniendo en cuenta que hasta la fecha la mayoría de los análisis e interpretaciones de los juegos no hacen justicia a su extensa complejidad (Zimmerman and Salen 2004, p. 4).

0.6. METODOLOGÍA

En cierto modo, el comienzo de toda esta investigación surge de una serie de pensamientos intuitivos o casi inconscientes sobre los videojuegos, que con la evolución del trabajo han ido tomando forma concreta. Algunos matices en torno a los juegos no pueden ser comprendidos o identificados mediante un análisis convencional de las metodologías artísticas tradicionales. Se trata además de un problema extendido. El estudio de las diferentes representaciones de la cultura digital, dentro de la cual podemos incluir la expansión del juego a través del videojuego, a menudo no avanza más allá de su propia y estrecha historia o de la influencia de sus mismos confines. En este estudio hemos intentado nutrir el análisis con disciplinas anexas o conectadas de algún modo con las materias concretas a tratar. Nos parece imprescindible para la evolución de los juegos como artefactos culturales reconocer la historia y las contribuciones de diferentes propuestas precedentes y también de campos adyacentes y relacionados. Acometer esta tarea se presenta como parte importante del trabajo de investigación, con el fin de no encontrarnos, ni a nivel teórico ni práctico, reinventando de manera vacua la rueda proverbial. Es por esto que el análisis que planteamos ha sido compuesto mediante una elaboración conceptual desde disciplinas tangentes al campo de los estudios de juegos y también al del arte contemporáneo como el diseño objetual, las investigaciones en torno a la interacción entre humanos y dispositivos computacionales (Human-Computer Interaction, HCI), los estudios de sistemas, las investigaciones en torno a los

fenómenos performáticos, etc. Al mirar hacia todos estos ámbitos buscamos poder ofrecer un punto de referencia transdisciplinar inspirador en relación a la ética de diseño que pretendemos defender.

Por otro lado y siguiendo un tipo de metodología de investigación basada en la praxis que busca la relación entre la producción teórica y su aplicación práctica, cada vez más extendida en las humanidades en general y en las artes en particular¹², hemos utilizado una secuencia en el proceso de investigación que trabaja sobre el objeto de estudio a través de las siguientes fases: análisis, identificación, diseño, publicación o puesta en común de las practicas y por último análisis y contraste posterior a la puesta en común. (Pinchbeck 2010)

Durante el análisis, el punto de partida de la investigación es una revisión de las relaciones entre el juego y el arte y un posterior estudio estructural de los componentes del juego y sus configuraciones, es decir, un acercamiento ontológico al juego (Calleja 2007, p. 12). Más tarde nos movemos hacia una aproximación estética, un estudio de los juegos como forma cultural contemporánea y el uso de tácticas o elementos artísticos en ellos. Todo ello analizado desde un punto de vista crítico, que intenta repasar los juegos en cierto modo como una representación ideológica que forma parte de una fenomenología cultural más amplia.

Dado que en última instancia el objetivo de esta tesis es contribuir al incipiente campo de creación de juegos desde el ámbito artístico y el análisis estético de estos juegos, complementaremos las herramientas teóricas con múltiples ejemplos de análisis estético y de diseño de juegos y videojuegos.

Debido a lo inexplorado del tema de investigación que nos ocupa en lengua castellana y como contextualización de la terminología y

¹² Algunas de las referencias actuales más utilizadas con respecto a este tipo de modelo metodológico desde el ámbito de las artes y las humanidades son Freeman, J., 2010. *Blood, sweat & theory*, Oxfordshire: Libri Pub y su concepto de practice-based research; Allegue, L. ed., 2009. *Practice-as-research: in performance and screen*, Basingstoke: Palgrave MacMillan; Dean, R.T. & Smith, H. eds., 2009. *Practice-led research, research-led practice in the creative arts*, Edinburgh: Edinburgh University Press; Riley, S.R. & Hunter, L. eds., 2009. *Mapping landscapes for performance as research: scholarly acts and creative cartographies*, Basingstoke: Palgrave MacMillan.

conceptos básicos que manejaremos en este estudio, los primeros capítulos de cada una de las tres secciones en las que se divide el trabajo son una revisión literaria de diferentes conceptos relacionados¹³.

Estas revisiones literarias nos ayudaron a posicionar la investigación en un contexto cultural contemporáneo con el objetivo de demostrar su vínculo con la situación actual e incluso nos llevaron a detectar, por ejemplo, la falta de estudios rigurosos en torno a las estéticas de juego, llevándonos a abordar ese tema en la segunda sección del trabajo. También a ratificar que la falta de literatura sobre estudios de juegos en castellano es acuciante y que la poca literatura que existe en este idioma está en muchos casos realizada por traductores sin conocimientos sobre la materia y confunde en muchas ocasiones los términos centrales del estudio como *game*, *play*, *gameplay*, etc¹⁴. A consecuencia de estas evidencias, durante la investigación hemos tratado de adquirir y ampliar vocabulario sobre la materia en castellano, cuestión que a veces no ha sido nada fácil. (P. Ej. El caso de traducción de *Pervasive games*).

Por otro lado queremos puntualizar que en parte debido al tema de estudio que planteamos, en parte debido al momento en el que se desarrolla esta investigación, nos hemos visto en la necesidad de utilizar de fuentes electrónicas como definiciones de Wikipedia, citas de autores en redes sociales, etc.

El enfoque general de este trabajo se realizara desde el análisis estructural y relacional/dialógico de *objetos* de juego existentes como medio de recolección de datos a partir del cual poder plantear nuevas vías de creación de juegos.

Una vez analizado e identificado el ámbito de estudio, haremos un acercamiento exploratorio y práctico, es decir, un intento de proponer juegos nuevos, con una aproximación que pretende corroborar o en su caso invalidar los paradigmas teóricos planteados

¹³ Aunque cada una de las tres secciones de la investigación puede resultar en principio autosuficiente, la composición general del trabajo recorre el hilo conductor que vertebra tanto la hipótesis central como las transversales. Cada capítulo trata de enriquecer y matizar el conjunto y permiten conformar una visión global de ese campo incierto que es por el momento la creación artística relacionada con los juegos.

¹⁴ De hecho una gran mayoría de las citas incluidas en esta investigación son traducción de la autora.

en el transcurso de la investigación. La realización de diseños concretos de juego es un ejercicio indispensable y a pesar de la posibilidad de fallar en muchos aspectos, incluso estas equivocaciones pueden revelar ideas, actitudes o conceptos significativos para el estudio de los juegos en general y de los juegos como vector de creación artística en particular. En cualquier caso siempre nos acercan a otras realidades diferentes a las de la creación de juegos hegemónica¹⁵. Con respecto a sus experiencias como investigadora a la hora de poner en marcha proyectos de juegos, Celia Pearce apunta la facilidad de quedarse enredado en el intelectualismo teórico sobre los juegos, sin preocuparnos por las exigencias reales de la creación desarrollo y puesta en común de los mismos.

Acometer las tareas de diseño de un juego no parte únicamente de un proceso de investigación teórica, sino que tras ello debe de haber además un recorrido como usuario-jugador de los diseños de otros autores. Es muy ilusorio pretender aprender el arte del diseño de juegos de los libros, ya que únicamente experimentando el juego en primera persona podemos extraer algún tipo de enseñanza. De hecho el gran número de opciones que puede revelar un juego desafía en la mayoría de los casos su análisis y el espacio de posibilidad que existe entre las instrucciones de juego y la experiencia de jugarlo solo puede ser cubierto por la dedicada acción de los jugadores (Sutton-Smith and Avedon 1971).

Posteriormente, y ésta es quizás una de las partes más enriquecedoras de todo el trabajo de investigación, contrastaremos los diseños desarrollados como parte de la tesis con jugadores reales.

Por último, analizaremos y reflexionaremos sobre la puesta en marcha de los diseños de juego (los sistemas y las experiencias) con diferentes grupos de jugadores. Si bien en otras disciplinas el contraste con el público puede ser algo secundario, cuando

¹⁵ "Aquel ejercicio práctico, nos llevó a la finalidad primordial de crear una experiencia de juego satisfactoria para el jugador, y despertó en los participantes la posibilidad de que podía haber más juegos que los que los departamentos de marketing de las grandes empresas de juegos nos quieren hacer creer." Pearce, C., T. Fullerton, et al. (2007). "Sustainable Play: Towards A New Games Movement for the Digital Age." Games and culture 2(3).

hablamos de análisis de diseños de juegos, esta parte resulta ser el núcleo y la génesis primordial, desde la que podemos estimar la validez o invalidez de la experiencia creada. Como apunta Espen Aarseth, mientras que la interpretación de una obra literaria o cinematográfica exige ciertas habilidades analíticas, el juego exige un análisis llevado a cabo como acción, como performance, que devuelve una respuesta directa por parte del sistema. Se trata de una hermenéutica dinámica, en tiempo real, que carece de una estructura equivalente en otros medios como el cine o la literatura (Aarseth 2007, p. 8).

Referencias

Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. Artnodes. #7.

Calleja, G. (2007). Digital Games as Designed Experience: Reframing the concept of immersion. Victoria University of Wellington. **Memoria para optar al grado de Doctor.**

Eichberg, H. (2009). Laughter in popular games. The other health of human play, en Juegos tradicionales y salud social. L. Tanguilla. Peñaranda de Duero, Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales: 210.

Montola, M., J. Stenros, et al. (2009). Pervasive Games: Theory and Design. Experiences on the bounday between life and play, Morgan Kaufmann.

Pearce, C., T. Fullerton, et al. (2007). "Sustainable Play: Towards A New Games Movement for the Digital Age." Games and culture 2(3).

Pinchbeck, D. (2010). I build to study: a manifesto for development-led research in games. Under The Mask. Bedfordshire, University of Bedfordshire.

Sánchez-Coterón, L. (2008). Nuevo Documental Domestico: Machinima familiar. Vidas sintéticas y Video documental. Dibujo II (Diseño e Imagen). Madrid, Universidad Complutense Madrid. **Memoria para optar al grado de Diploma de Estudios Avanzados.**

Sutton-Smith, B. and E. M. Avedon (1971). The Study of Games. New York, John Wiley & Sons, Inc.

Zimmerman, E. and K. Salen (2004). Rules of play : game design fundamentals. Cambridge, Massachusetts, The Mit Press.

NIVEL 1.

EL ARTE FASCINADO POR LOS JUEGOS Y LOS VIDEOJUEGOS

Esta primera sección del trabajo de investigación tiene un carácter introductorio y en ella repasaremos, en primera instancia, las relaciones históricas que el juego ha tenido con el mundo del arte, desde las vanguardias artísticas del siglo XX, hasta nuestros días. Posteriormente, en una revisión literaria detallada, reconoceremos una serie de conceptos básicos para el entendimiento y el análisis de este estudio como acción de juego (*play*), sistema de juego (*game*), videojuego, mecánicas de juego, dinámicas de juego (jugabilidad), interacción, interactividad, *proceduralidad*, juego creativo y juego instrumental, etc. Estos términos son básicos para poder acometer un estudio como el que planteamos con las bases teóricas necesarias.



Fig.01 De izquierda a derecha Teeny Duchamp, Marcel Duchamp, un cámara y John Cage durante la performance *Reunion* (1968, Toronto).

1.1 ARTE, VIDEOJUEGOS Y JUEGOS: RELACIONES HISTÓRICAS

Comenzaremos este capítulo identificando el Game Art como un subgénero dentro del New Media Art que trabaja en torno a los videojuegos para luego extender nuestra mirada hacia autores y movimientos de vanguardia que trabajaron de algún modo sobre lo lúdico o el juego en relación al arte como factor de alteración del orden predominante. Repasaremos brevemente el trabajo de creadores como Marcel Duchamp, John Cage y Alan Kaprow (Happenings) y movimientos como el Dadaísmo, el Surrealismo, el Situacionismo, Fluxus, etc.

1.1.1 GAME ART COMO SUBGENERO DEL NEW MEDIA ART

Alrededor del año 1994, artistas, comisarios y críticos comenzaron a usar el término *New Media Art* para referirse a proyectos artísticos como instalaciones multimedia interactivas, entornos de realidad virtual o arte basado en los videojuegos, que se creaban utilizando estas nuevas tecnologías digitales. Este es el contexto en el que se comienza a categorizar el *Game Art*.

“A menudo se utilizan indistintamente como sinónimos del arte de los nuevos medios categorizaciones precedentes como arte digital, arte electrónico, arte multimedia y arte interactivo. En el presente volumen empleamos el término arte de los nuevos medios para referirnos a proyectos que se valen de las tecnologías de los medios de comunicación emergentes y exploran las posibilidades culturales, políticas y estéticas de tales herramientas.” (Tribe and Jana 2006, pp. 6-7)

Tribe define este tipo de arte como un subconjunto de dos categorías más amplias: Arte y Tecnología y Arte de los medios.

Arte y tecnología hace referencia a las prácticas, como el arte electrónico, la robótica, y las prácticas genómicas, inteligencia artificial, que son prácticas emergentes, pero que no implican de ningún modo la relación con los medios de comunicación.

En Arte de los medios Tribe incluye video creación, telepresencia, cine experimental, cine expandido, instalaciones multimedia, etc. Formas de arte que incorporan las tecnologías de los medios de comunicación, pero que en la década de 90 ya no eran precisamente nuevas.

El *New Media Art* según este autor, resulta de la intersección de estos dos dominios. En su texto *Arte y nuevas tecnologías*, Mark Tribe limita el alcance de su investigación a trabajos realizados después de que el término *New Media Art* se adoptase en términos generales en 1994 y se centra en obras que son particularmente influyentes, bien porque ejemplifican un amplio territorio de las prácticas de *New Media Art*, bien para mostrar un excepcional grado de sofisticación conceptual, de innovación tecnológica, o de relevancia social.

Otros autores como Beryl Graham y Sarah Cook definen el new media art como un conjunto de comportamientos, más que como un medio. Como comenta el comisario Steve Dietz, el *New Media Art* implica interactividad, uso de redes, computación, etc. y con frecuencia tiene más que ver con el proceso que con el objeto. (Graham and Cook 2010)

Sin embargo parece haber consenso en determinar la popularización de internet a principios de los 90 como el detonante para este tipo de prácticas.

“La aparición de los primeros navegadores de internet catalizó el nacimiento del arte de los nuevos medios como movimiento. Sus integrantes vieron en internet lo que sus predecesores descubrieron en la cámara de video: una herramienta artística accesible con la que explorar la relación cambiante entre tecnología y cultura.” (Tribe and Jana 2006, p. 9)

Además de este recurso como catalizador del New Media Art, otros como el vídeo, las cámaras de seguridad, la telefonía inalámbrica, los miniordenadores portátiles, los sistemas de navegación GPS, las

interfaces físicas y por supuesto **los videojuegos**¹, son los dispositivos utilizados por estos nuevos creadores. Al emplear éstas tecnologías con una intención crítica o experimental, los autores las redefinen en muchos casos como medios artísticos.

Por esta misma época de mediados de los 90, comienzan a fraguarse algunos de los géneros del New Media Art que Tribe describe en su libro, aunque se trata de categorías un tanto difusas o entrelazadas en muchos casos:

“Al coincidir con la aparición de internet y sus concomitantes cambios culturales y económicos, el net art ejerció una importante influencia sobre el movimiento artístico de los nuevos medios, si bien esto no significa que fuese su única expresión artística. Hay otros géneros destacados como el *Software Art*, el *Game Art* y las instalaciones y performances multimedia, si bien los proyectos individuales difuminan las barreras entre estas categorías. Muchas obras, de *Game Art* por ejemplo, emplean tecnología de internet y están concebidas para experimentarse a través de una conexión a la red. *The intruder*, de Natalie Bookchin (Bookchin 1999), es a un tiempo una obra de *Game Art* y de *Net Art*, como también lo es *Velvet-Strike* (Schleiner, Condon et al. 2001) de Anne-Marie Schleiner, Brody Condon y Joan Leandre. “
(Tribe and Jana 2006, p. 12)

Tal y como comentan Andy Clarke y Grethe Mitchell, autores del texto *Videogames and Art*, la iconografía de los videojuegos se había convertido ya en parte del *capital cultural común*, en ese conjunto de iconos que los artistas pueden esperar razonablemente que su audiencia reconozca. Además de esta referencialidad popular, los videojuegos proporcionan una rica veta de temas interesantes y relevantes para los creadores. (Mitchell and Clarke 2003)

El *Game Art* como otras corrientes de new media art utiliza una tecnología emergente con fines artísticos. En ese sentido, los avances en hardware y software de los ordenadores personales

¹ Aquí se hace referencia al videojuego como dispositivo funcional igualándolo a otras tecnologías contemporáneas. A lo largo de esta investigación vamos a tratar el videojuego no como una herramienta tecnológica, sino más bien como un dispositivo, como nuevo medio con un tipo de lenguaje propio.

jugaron un papel importante en la aparición del *Game Art* como un movimiento en la década de 1990.

“Los avances en el software y hardware de los ordenadores personales contribuyeron también significativamente a la aparición del arte de los nuevos medios como movimiento en los años 90. Pese a que los ordenadores personales llevaban más de una década en el mercado (Apple presento su popular Macintosh en 1984), hubo que esperar casi diez años para que un ordenador asequible ofreciese las prestaciones necesarias para manipular imágenes, crear maquetas tridimensionales y editar video y sonido con garantías. Tanto o más importante fue que la primera generación de artistas que creció con ordenadores y videojuegos, la de los ochenta, empezase a madurar por entonces. Aquellos artistas se sentían tan a gusto con estas nuevas tecnologías como con formas culturales más tradicionales. “ (Tribe and Jana 2006, p. 10)

Un claro hito dentro de la historia del *Game Art* proviene de la cultura popular del videojuego de esa época. El videojuego Doom (1993), de Id Software, fue pionero en un nuevo modelo económico y social. La periodista del New York Time y crítica de videojuegos J.C. Herz lo resumía de la siguiente manera en su libro Joystick Nation (Herz 1997):

"Tuvieron una idea muy adelantada a su tiempo. Lanzaron una versión reducida y gratuita del juego a través de los canales de shareware en Internet y otros servicios en línea. Más tarde lanzaron una versión comercial completa y corregida del juego..."



Fig.01 Imagen del videojuego de disparo en primera persona *Doom* (1993).

Como apunta Lev Manovich en su ensayo *Navigable Space* (Manovich 1998):

“El resultado fueron más de quince millones de copias del juego original se descargaron en todo el mundo. Gracias a ofrecer su software liberado, con la descripción detallada de los archivos de los formatos de juego y con un editor de niveles de juego, ID Software alentó a los jugadores a ampliar su propio producto, creando nuevos niveles. De este modo el *hacking* conducido por ID Software dio paso a una serie de contenidos creados por los propios usuarios (user-generated content), que se convirtieron en su parte esencial, con toda una batería de nuevos niveles disponibles en Internet para que cualquiera pudiese descargarlos y modificarlos. Aquí nació el nuevo modelo económico y sociocultural que trasciende la clásica relación entre productores y consumidores o entre *estrategias* y *tácticas* (Certeau): los productores definen la estructura básica de un objeto, la liberación de algunos ejemplos y las herramientas para permitir a los consumidores construir sus propias versiones y compartirlas con otros consumidores.”

Obviaremos la parte comercial y económica de este fenómeno, no por su relevancia, sino por centrarnos más en lo que este momento

histórico, esta iniciativa de ID Software, aporta a la creación de nuevos discursos artísticos. Esta iniciativa generó a partir mediados de los 90 un gran cuerpo de trabajos artísticos como modificaciones de niveles, *machinimas*², etc. tan utilizadas por los artistas de *Game Art*. Es decir, la confluencia de los factores anteriormente enumerados, junto con una sensación general de entusiasmo y fascinación por el potencial de esta nueva tecnología, crea un nivel de interés sin precedentes por parte de la comunidad artística (hasta la fecha, pintores, artistas de performance, artistas activistas, cineastas, artistas conceptuales, etc.).

Según la visión entusiasta de Mark Tribe "Los artistas de las nuevas tecnologías tienden a trabajar con los mismos medios de los que se sirven (los videojuegos, por ejemplo), en lugar de reacondicionarlos en formatos más acordes con las convenciones del mundo artístico." (Tribe and Jana 2006, pp. 8-9) Aunque como veremos más adelante, este fenómeno no parece ocurrir dentro del *Game Art*, que utiliza materiales y referencias de los videojuegos para traducirlos a formatos de arte moderno y postmoderno.

Seb Franklin, en una visión bastante más pesimista, describe la dificultad crear contra-prácticas dentro de un ámbito, el de los videojuegos, regido por los juegos comerciales de consola. En su artículo *On Game Art, Circuit Bending and Speedrunning as Counter-Practice*, Franklin expone:

"El videojuego, como la única tecnología de los nuevos medios que surge como resultado de la suma de la sociedad de control y el espacio de juego, es tal vez el ejemplo más obvio de hardware y software propietarios, obsolescencia y superación que caracteriza a la tecnología digital comercial, es un marco perfecto para el examen de posibles praxis (contraculturales). Aunque a duras penas podemos apreciar ciertos usos alternativos fuera de un medio cerrado e impulsado por el mercado, como el del videojuego de consola, existen posibilidades en otros medios y formas en las que poder evidenciar un nivel práctico." (Franklin 2009)

² Machinima, como veremos más adelante, es la creación de piezas audiovisuales de animación en tiempo real, utilizando los motores gráficos de los videojuegos. O dicho más llanamente, metraje producido a partir de escenarios, personajes y entornos de videojuegos. De hecho el primer machinima de la historia es *Diary of a Camper*, de 1996, realizado con el videojuego *Quake* de ID Software, los desarrolladores de *Doom*.

Es decir, como comenta el artista e investigador Axel Stockburger en su texto *From Appropriation to Approximation*, existen diferentes modos diferentes de relación entre el mundo de las artes contemporáneas y los juegos. Stockburger define tres tipos de acercamientos: apropiación, modificación y creación de juegos. (Stockburger 2007 p. 29)

“Probablemente la estrategia más utilizada en el contexto artístico es la apropiación de elementos del aparato audiovisual de los videojuegos y su recodificación al contexto del arte. En este tipo de prácticas los artistas no necesitan tener conocimientos profundos de la tecnología o de las normas de los juegos digitales.

La modificación requiere un cierto conocimiento de las normas y el sistema computacional de un determinado juego, pero aún más importante una comprensión del contexto más amplio, como el de los fans y la comunidad que se crea alrededor del propio juego.

Las modificaciones suelen ser cambios de funcionalidades o de elementos estéticos en un juego preexistente. Este tipo de intervenciones suelen tener en muchos casos un carácter crítico o irónico. La modificación de un juego –creando ciertas variaciones en los personajes de juego, creando nuevos niveles del mismo - genera un nuevo conocimiento sobre su tecnología y funciones en el artista. Esto deriva en muchos casos en que el autor de mods se interese en la tecnología y esto le lleve a hacer un juego desde cero. La tercera estrategia, la creación de juegos originales. Un gran número de estos videojuegos han dado lugar a los denominados juegos de artista”

Andy Clarke y Grethe Mitchell hacen una categorización sobre las producciones que surgen en la intersección entre los videojuegos y las prácticas de arte digital y no digital, de la que excluyen los juegos totalmente originales –que no hacen referencia a otros videojuegos-, producidos como arte, a los que consideran arte jugable. También eliminan de esta consideración los videojuegos comerciales (Mitchell and Clarke 2003).

Los autores distinguen entre cuatro categorías creativas. Denominan creación de **remezcla** al uso de la iconografía de los videojuegos en otros medios, ya sean imágenes tomadas y manipuladas digitalmente, o reproducidas *manualmente*. Creación **referencial** al desarrollo de nuevos juegos originales que toman como referencia conocida juegos anteriores. También diferencian una tercera categoría que denominan de **reacción**, definiendo las acciones, a menudo trasgresoras o rituales, que los artistas llevan a cabo dentro de los juegos multijugador. Por último el tipo de trabajos que Clarke y Mitchell denominan creación de **rehecho**, modificaciones (mods) de juegos existentes, a menudo para crear nuevos entornos interactivos o películas no interactivas (machinimas).

Los videojuegos, tal y como comenta Alex Galloway, pueden ser modificados de varios modos (Galloway 2006):

Primero; a nivel grafico, añadiendo nuevos mapas de nivel, nuevo diseño grafico, nuevos modelos de personaje, etc.

Segundo; modificando las reglas del juego, el modo en que el juego va desarrollándose, quien gana y quien pierde, modificando de este modo las repercusiones de los actos dentro del juego.

Tercero; sobre el motor del juego directamente, cambiando las físicas del juego, los comportamientos de los personajes, la iluminación, etc.

La mayoría de los artistas tienden a ver el videojuego como una tecnología y por esto la mayoría de las modificaciones que se hacen en este ámbito del arte suelen centrarse en cambios sobre la parte grafica o sobre las físicas del motor de juego, pero jamás sobre la jugabilidad. La teórica Katie Salen en correspondencia privada con Galloway apunta:

“Algunas modificaciones de artistas, como los de la pareja Jodi, son realmente mas modificaciones del motor de juego que del juego en sí mismo. Su interés no parece modificar la estructura de juego, sino el espacio de representación. Los espacios que están en principio diseñados para tomar sentido a través de la experiencia de jugar, se transforman en espacios para ser vistos.” (Galloway 2006, p. 108)

Existe además una fuerte corriente de actividad en torno al videojuego que rescata la nostalgia de los videojuegos de los años 80:

“El interés se centra en la iconografía del juego como una actividad popular que ha penetrado completamente la sociedad occidental, como una de las manifestaciones más importantes de entretenimiento comercial. Los artistas tratan las peculiaridades estéticas, desde los primeros gráficos vectoriales y sprites -que parecen tener una relación con el arte minimalista-, a los personajes del juego emblemáticos como Súper Mario o Lara Croft, como parte integrantes del paisaje mediático contemporáneo. Por otra parte, la moda y la nostalgia están influyendo fuertemente en la elección de las imágenes. La fuerza icónica de la imagen de Pac Man, representante de un particular segmento de la cultura juvenil 80, ha sido utilizada por un sinnúmero de artistas visuales” (Stockburger 2007 p. 29)

En la conferencia sobre la recuperación de lo retro que John Tones impartió el verano de 2009 en el Euskal Encounter, hablaba, entre otros parámetros, de la revalorización de la nostalgia por parte de la industria cultural en general:

“Por un lado, este tipo de materiales ya están producidos –lo que significa rentabilidad mercantil- y además la anulación de recuerdos negativos que se produce al sentir nostalgia es más potente, a nivel de imagen, que cualquier campaña de marketing. Para los usuarios, la industria que utiliza este tipo de nostalgia de lo retro, ofrece productos *perfectos*. Pero muchas veces, esta misma nostalgia sin criterio, hace que el usuario pierda perspectiva sobre los valores positivos de los productos retro.” (Tones and Sánchez 2009)



Fig.02 Personajes jugables del videojuego *Heavy Rain* (2010). De arriba abajo Norman Hayden, Madison Page, Ethan Mars y Scott Shelby.

Concretando en la corriente de videojuegos retro, Tones comentaba como uno de los éxitos de estos juegos tiene que ver con la imperdurabilidad de lo abstracto. El esfuerzo de abstracción que el jugador debe hacer jugando al PONG, aporta atemporalidad a este tipo de juegos. Es decir, la carrera tecnológica por el realismo en los gráficos dota de una suerte de obsolescencia programada al juego. Juegos como *Heavy Rain* (2010) que hoy nos parecen lo más sofisticado en realismo visual, posiblemente envejecerán mucho peor que las pantallas de PACMAN. Además, la abundancia de realismo gráfico no aporta más realismo de experiencia. Por otro lado, la recuperación de lo retro podría estar debido a la búsqueda de la identidad grupal. En los años 80 aun se hablaba de tribus urbanas, pero a partir del año 1991, el año en el que nirvana, un grupo del underground musical, aparece en la cadena mainstream MTV con su directo unplugged, las identidades grupales se vuelven difusas. Lo retro, en ese sentido, tiene un vínculo muy claro con la recuperación del *grupo*.

PUBLICO COLABORADOR, PARTICIPANTE, ACTIVO: EL PLANTEAMIENTO O LA ACTITUD

Uno de los factores definitorios del *New Media Art* en general y del *Game Art* en particular, parece ser el interés, heredado de algunas vanguardias del siglo XX, de conseguir que el público sea un agente activo, participante, colaborador. Este tipo de premisas son presupuestos teóricos de algunos creadores como Marcel Duchamp, que ya en el año 1957 apuntaba:

“(...) el artista no es el único en realizar el acto creativo, ya que el espectador, al poner en contacto la obra con el mundo exterior, descifrando e interpretando sus cualidades internas, añade su contribución a la creatividad.” (Duchamp 1987)

Sin embargo, tal y como explica Mark Tribe, en muchos casos la participación de la audiencia tiene un carácter bastante más simbólico que práctico. La interacción resulta ser un modo de recepción de la obra más que una dinámica de co-creación de sentido:

“Muchas de las obras del arte de los nuevos medios (...), necesitan de la participación del público. Otras requieren que el público interactúe con la obra, sin participar en su producción. El arte de los nuevos medios interactivo responde al estímulo del público, pero no se ve alterado por él. El espectador puede pulsar los iconos de una pantalla para navegar por distintas páginas, o bien activar sensores de movimiento que abren programas informáticos, pero sus acciones no dejan rastro sobre la obra. Cada uno de los espectadores aprecia la obra de manera distinta, en función de las decisiones que toma al interactuar con ella.” (Tribe and Jana 2006, p. 13)

Concretamente, la participación activa y productiva por parte del público usuario debiera ser una de las características básicas del *Game Art*. Dado que el juego implica inexorablemente la acción del jugador para ejecutarse, sugerimos que el *Game Art* debiera hacer prevalecer este rasgo en sus prácticas. Sin embargo, como comenta Roger Bernat en la presentación de su libro *Querido Público*, esta ficción del público interactivo parece tratarse de una corriente extendida en todo tipo de prácticas, sociales, culturales y artísticas, en la actualidad:

“Se reclama la participación del público, se le invita a formar parte de la obra artística, del juego digital o a expresarse online en innumerables foros. El espacio público se convierte en un espacio de representación en que casi todos los personajes tenemos cabida. La estetización del juego democrático parece abarcar toda la superficie del planeta a través de la paulatina conversión de los ciudadanos en espectadores (activos) y de la vida en espectáculo (juego). ¿Este movimiento es acaso un paso más en la emancipación de los ciudadanos hacia la plena participación en los quehaceres y decisiones o reduce toda acción a un teatro de celebración del infinito entretenimiento mientras los que deciden son otros?” (Bernat, Duarte et al. 2009)

Aunque la reflexión de Bernat está gestada desde el contexto artístico en el que él se mueve, es decir las artes escénicas, pensamos que es una cuestión extrapolable al resto de la creación artística y se muestra de especial relevancia para nuestro estudio de los juegos y los videojuegos como dispositivos culturales.

Por otro lado aunque el *Game Art* no va a ser nuestro foco principal de atención en este trabajo de investigación, resulta obvia la pertinencia de revisarlo como relación actual entre el mundo del arte y el de los juegos contemporáneos. Aunque hemos comenzado repasando este subgénero con la sensación de que hubiese surgido únicamente a partir del concepto de lo *nuevo*; nueva tecnología, nuevo lenguaje, nueva forma cultural, nuevos modelos sociopolíticos, no debemos plantearlo como nacido de una suerte de vacío histórico, ya que en muchos sentidos el *Game Art* hunde sus raíces en movimientos o en actitudes precedentes.

1.1.2 EL JUEGO Y LOS MOVIMIENTOS DE VANGUARDIAS DEL SIGLO XX

CULTURA POPULAR, APROPIACIONISMO, REMEZCLA

A primera vista, por sus claras referencias a una cultura que tiene una relación directa con lo popular y lo comercial, podríamos vincular parte de la producción de *Game Art* con el Pop Art. Este origen popular, algunas veces denostado por ciertos sectores relacionados con la *alta cultura*, es sin embargo reivindicado por Henry Jenkins en su artículo *Games, The New Lively Art*:

“Quisiera invocar el importante esfuerzo por provocar un debate sobre los méritos estéticos de la cultura popular generado por Gilbert Seldes en su texto *Seven Lively Arts* del año 1924 y sugerir cómo recuperar a este autor podría contribuir a nuestro actual debate sobre el valor artístico y cultural de los videojuegos. Adoptando lo que entonces era una posición controvertida, Seldes argumentó que las contribuciones principales de Estados Unidos a la expresión artística habían llegado a través de las nuevas formas de cultura popular como el jazz, el musical de Broadway, el vodevil, el cine de Hollywood, el cómic o las columnas de humor. Algunas de estas artes han ganado respetabilidad cultural en los últimos 75 años -también es cierto que otras han desaparecido por completo-, pero ninguna de ellas tenía muy buena reputación cuando Seldes planteó su posición. Seldes pretendía servir a dos propósitos: en primer lugar, quería dar a los lectores nuevas formas de pensar y

comprometerse con el contenido del arte popular. En segundo lugar, quería utilizar la vitalidad e innovación de estas nuevas formas para desafiar la *estúpida monotonía*, las *posturas ridículas* y las *actitudes de pose al escaparate* de lo que hoy podríamos llamar la cultura basura (...) Gilbert Seldes estableció una distinción entre la alta cultura, como aquella que trata de expresar los valores universales y atemporales, y las *artes vivas*, que tratan de dar forma a las impresiones y experiencias inmediatas." (Jenkins 2005).

Aunque no estamos del todo de acuerdo con la distinción que hacia Seldes entre alta cultura y artes vivas, nos parece una aclaración importante la que hace Jenkins en defensa de la cultura popular, al diferenciarla claramente además del subproducto que es la cultura popular basura. En esta defensa de lo creado fuera de las estructuras del gran Arte, Jenkins alaba el quehacer de los diseñadores de juegos:

"Los esfuerzos actuales por crear narrativas interactivas a través de formulas modernistas como el hipertexto o modelos de las vanguardias como instalaciones parecen sin vida y pretenciosos al lado de la creatividad y la exploración, el sentido de la diversión y asombro, que los diseñadores de juegos aportan desde su hacer. (...) Los diseñadores de juegos crean obras que desatan la imaginación del usuario y hacen latir nuestros corazones. Y lo hacen sin la red de seguridad que de la retórica modernista heredada les ofrece a los artistas *de instalaciones e hipertextos*."



Fig.03 Pantalla del videojuego de arcade *Space Invaders* (1978).

Aunque más tarde hablaremos de la figura y las tareas que desempeñan los diseñadores de juego, de momento volvemos al campo de la creación artística, en concreto al de piezas y proyectos de *Game Art*. Al igual que el artista pop Roy Lichtenstein reproducía imágenes de comics en sus pinturas, algunos creadores de *Game Art*, como el dúo formado por Jon Thomson y Alison Craighead, muestran imágenes de videojuegos. En su instalación Trigger Happy, este dúo inglés, utiliza imágenes del clásico *Space Invaders* (Thomson and Craighead 1998).

“Las clásicas prácticas de pop-art de apropiación de objetos y códigos estéticos de la vida cotidiana, con el fin de emplearlos en la creación de obras de arte han sido una de las principales corrientes en el arte moderno, donde los artistas actúan como instancias críticas, poniendo de relieve

la investigación de los fenómenos culturales populares. Hay muchas similitudes entre los artistas pop de los años 60s, que destacaban temas como la marca de objetos fabricados y las implicaciones de la estética en el mundo de los objetos de consumo y el interés de los artistas contemporáneos los en la iconografía de los videojuegos.” (Stockburger 2007)

Este tipo de actividad apropiacionista, de la remezcla que existe en el *Game Art*, bebe directamente de ciertas vanguardias y concretamente debe mucho al trabajo de Marcel Duchamp.

A. MARCEL DUCHAMP

Duchamp, figura seminal del arte de vanguardia del siglo XX, fue vinculado con el dadaísmo —de hecho a él y a su grupo se les conoce como los dadaístas de Nueva York —, aunque la actitud de este autor era mucho más lúdica que la de sus compañeros europeos. La diferencia estaba, según el propio Duchamp (Tomkins and Duchamp 1996 p. 216), en que los dadaístas europeos “libraban una batalla contra el público y cuando se está librando una batalla, resulta difícil reírse al mismo tiempo”. Efectivamente el ambiente en Nueva York era mucho más despreocupado que el que se vivía en aquellos años en Europa.

Quizás su aportación más influyente fue la conceptualización de los ready made. El ready-made, esos objetos de la vida cotidiana elegidos por el autor, introducían una fuerte crítica a la institucionalidad y el fetichismo de las obras de arte. Sin embargo casi 100 años después del primer ready made de Duchamp, *Rueda de bicicleta sobre un taburete* (1913), este ejercicio de apropiacionismo está totalmente integrado dentro de las estructuras artísticas convencionales y junto con la intervención, sustenta nuevos proyectos en torno a esa práctica, como la propuesta de game art *Prepared Playstation*³ (RadicalSoftwareGroup 2005), del colectivo Radical Software Group (Tribe and Jana 2006, p. 8).

³ Proyecto que explota errores y problemas técnicos de versiones modificadas de juegos de PlayStation, para crear saltos y bucles en los juegos. Los videojuegos son tanto el medio como el contenido de la obra, sin ningún tipo de material adicional o de edición. Después de haber sido modificado por los autores, el juego se auto-juega infinitamente.

Además de sus aportaciones esenciales a la cultura artística del siglo XX, Duchamp resulta extremadamente pertinente en este contexto de arte y juego, debido a su consistente perfil de ajedrecista. Tal y como comenta Stockburger, (Stockburger 2007) el ajedrez es una metáfora central en el trabajo de Marcel Duchamp:

“Él ajedrez es sin duda una de las formas más privadas de actividad artística, desde el momento en que las construcciones del artista, aunque tremendamente bellas, se producen en el plano invisible de pensamiento y no pueden ser explicitadas para el público en general”⁴

Quizás una de las anécdotas más interesantes en relación a Duchamp y el juego del ajedrez, es la acción que llevó a cabo junto a John Cage, el 5 marzo 1968 en el Ryerson Theatre de Toronto. La performance fue una suerte de concierto electrónico en el que los movimientos del juego de ajedrez determinaban la forma y el ambiente acústico del acontecimiento musical. (Cross 1999). Lowel Cross, quien diseñó y construyó el tablero de ajedrez para la acción, narra “Teeney Duchamp, vió como su marido (Blancas) derrotaba a Cage (Negras) en tan sólo media hora -a pesar de su desventaja de un único caballo -después de lo cual Cage (Blancas) y Teeney (Negras) jugaron una segunda partida de cuatro horas en presencia de un público menguante de menos de 10 personas”.

Además de la figura de Duchamp, diferentes movimientos artísticos de las vanguardias del siglo XX apelaron y reivindicaron el acto de jugar como elemento liberador, dinamizador, como modo de inclusión del público dentro del trabajo artístico, etc. Repasemos sucintamente algunos de estos vínculos entre el acto de jugar (*play*), el juego (*game*)⁵, la reivindicación del público como agente activo y algunas de estas corrientes artísticas.

⁴ Arman Y. (1984). Marcel Duchamp plays and wins, Galerie Yves Arman, New York, p.17.

⁵ Como veremos más adelante de un modo exhaustivo, existen matices y diferencias muy relevantes entre el acto de jugar (*play*) y el sistema de juego (*game*).

B. DADAISMO Y SURREALISMO

Como apunta Laura Baigorri en su artículo sobre *Game Art* del catálogo de la exposición *Homo Ludens Ludens* de LABoral (Baigorri 2008, p. 21), si volvemos la vista a las vanguardias del siglo XX, los primeros intentos de incorporación del acto de jugar dentro del territorio del arte, los protagonizaron posiblemente los Dadaístas⁶ El Dadaísmo se caracterizó sobre todo por rebelarse en contra de las convenciones literarias y artísticas y especialmente, por burlarse del artista burgués y de su arte. En esta cruzada, comenzada por el grupo Dadá suizo, la actividad del juego era un aliado muy interesante para llevar a cabo sus propósitos *no-artísticos*.

“El *Dada* representaba un tipo de libertad totalmente ecléctica de experimentación, consagraba el acto de jugar como la más alta actividad humana y sus principales herramientas eran la posibilidad y el azar: *Rechazados por los mataderos de la guerra mundial, nos volvimos hacia el arte*, escribió Jean Arp, el más dotados de la Dadas Zurich” (Hughes 1980, p. 61)

El Surrealismo, que surge en la década de 1920 como corriente literaria influenciada por el dadaísmo, también utiliza tácticas muy cercanas al acto de jugar para desarrollar sus máximas.

Quizás uno de los ejemplos más claros de este matrimonio ludo-artístico fue el uso de la mecánica de juego de las composiciones dadaístas/surrealistas denominadas Cadáveres Exquisitos. Este juego, inventado en 1925 por Robert Desnos, Paul Eluard, André Bretón y Tristan Tzara -este último, dadaísta convertido al surrealismo-, en el que los jugadores escribían por turnos en una hoja de papel, la doblaban para cubrir parte de la escritura, y después la pasaban al siguiente jugador hasta conseguir un relato colaborativo de autoría múltiple. Esta técnica fue extensamente utilizada en dibujo y en collage surrealistas.

Sin embargo, como recordaría a finales de los 60 el situacionista Raoul Vaneigem, Dada no sólo introdujo el juego para desestabilizar el arte elitista, sino que lo utilizó como actitud central de sus posturas:

⁶ Aquí nos estamos refiriendo a una postura más cercana al *play* anglosajón, que al sistema de juego cerrado (*game*).

“De hecho, fue precisamente del arte de lo que el acto de jugar se liberó. Esta erupción se llamaba Dadá. Como dijo Hugo Ball: *Los acontecimientos dadaístas despertaron el instinto de juego primitivo e irracional que había sido limitado al público hasta entonces*. Está pendiente fatal de la burla al Arte burgués arrastró en su caída todo el espíritu de solemnidad construido a la gloria de esa elite cultural. Así que, hoy en día la expresión en el rostro de alguien que juega es la de un rostro rebelde. En adelante, el *juego total* y la revolución de la vida diaria, serán uno mismo.” (Vaneigem 1967)

C. SITUACIONISMO

Es parte de ese espíritu dadaísta, como vemos en esta declaración de Vaneigem, lo que recogen los situacionistas décadas más tarde. La percepción de los contenidos del situacionismo histórico debe ser abordada desde el punto de vista del acercamiento unitario -aunque dinámico-. Es decir, si intentamos descontextualizar y aislar cualquiera de las materias que los situacionistas replanteaban, es posible que nos resulten poco compactas, pero debemos analizarlas dentro del amplio contexto en el que se gestaron ya que el proyecto situacionista huía explícitamente de la especialización estanca del conocimiento. Debemos reconocer el situacionismo como un pensamiento y una práctica con un carácter profundamente subversivos, tanto en la política como en las artes. Su planteamiento central fue la creación de *situaciones*, integrando esa subversión en la vida cotidiana, a través de una praxis que despreciaba los discursos especializados. Consideraban el acto de jugar como un factor decisivo que eliminaría competiciones y jerarquías, introduciría pasión y deseos y de algún modo resaltaría las subjetividades de las personas.

En el volumen primero de la Internacional Situacionista, en *Contribución a una definición situacionista del acto de jugar*, Guy Debord hace mención al juego, su representación social y las propuestas de prácticas de juego para el proyecto situacionista:

“Parece que la nueva fase de afirmación del acto de jugar debe caracterizarse por la desaparición de todo elemento

competitivo. La cuestión de ganar o perder, casi inseparable de la actividad lúdica hasta el momento, está vinculada a todas las demás manifestaciones de la tensión entre los individuos por la apropiación de los bienes.” (Debord 1958, p. 14)

“La participación directa en el juego, incluso en los que requieren un cierto ejercicio intelectual, pierde interés en cuanto hay que aceptar la competición por sí misma en el cuadro de las reglas fijadas”

Además de hacer hincapié en el hecho del juego competitivo como un agente alienante para el jugador y para la sociedad por extensión, resulta muy interesante como repara el autor en nuevas propuestas de juego colectivo y en la creación de nuevas experiencias de juego:

“El elemento competitivo tendrá que desaparecer a favor de una concepción realmente colectiva del juego: la creación común de ambientes lúdicos elegidos”

“El juego, o la experimentación permanente de novedades lúdicas” (Debord 1958, p. 15)

El planteamiento genérico de los situacionistas es por tanto la creación de situaciones lúdicas que desestabilicen la estructura de la vida diseñada por un sistema *perverso*. Plantean este tipo de supervivencias bastardas dentro del ecosistema del día a día y de algún modo desprecian el juego (*game*) con sus reglas y sus objetivos de victoria en pro de una actitud cercana al acto de jugar más anárquico (*play*) y colectivo.

Paradojas de la vida, años más tarde, en enero de 1977, el situacionista Guy Debord funda la empresa *Estrategia y Juegos Históricos*. Si bien en el texto de 1958 Debord critica la manipulación del concepto juego utilizando como ejemplo el ajedrez “Nada muestra mejor el engaño contemporáneo en que se halla la idea de juego como la petulante afirmación que abre el Breviario del ajedrez de Savielly Tartakower; Se conoce universalmente al ajedrez como el rey de los juegos” (Debord 1958, p. 14), mas tarde –al igual que le ocurría a Marcel Duchamp- se interesa por las dinámicas que se crean a partir del diseño de juegos y concretamente de las variantes del mismo ajedrez. *Estrategia y Juegos Históricos* tenía una meta inmediata: producir *Kriegspiel*, un juego de guerra que Debord ya

había diseñado años antes. Inspirado en la teoría militar de Carl von Clausewitz y las campañas europeas de Napoleón, el juego de Debord es una variante de ajedrez jugado por dos jugadores contrarios en un tablero de 500 casillas dispuestas en filas de 20 por 25 cuadrados. Según el propio Debord, este juego representaba la dialéctica de todos los conflictos. "Las sorpresas de este Kriegspiel parecen ser inagotables", confesó años más tarde en su libro *Panegírico*. "Me temo que podría ser la única de mis obras a la que cualquiera podría reconocer un cierto valor." (Debord 1989)

Volviendo al movimiento en general, el espíritu situacionista y su filosofía de utilizar el vector lúdico como mecánica para desequilibrar el sistema utilizando además sus propias estructuras, ha seguido vivo en algunas prácticas post-situacionistas como las acciones de *terrorismo poético* proclamadas por el escritor, ensayista y poeta Hakim Bey en su texto *TAZ: Zona Temporalmente Autónoma, Anarquía Ontológica, Terrorismo Poético* (Bey 1996). En él Bey propone una serie de tácticas socio políticas para crear espacios temporales que eludan las estructuras formales de control social.

D. HAPENINGS: JOHN CAGE Y ALAN KAPROW

Ciertas piezas de *New Media Art* parecen querer tomar el relevo histórico de las vanguardias con respecto al cambio de paradigma de un público pasivo, a la participación activa de la audiencia.

"El movimiento artístico de los nuevos medios prolonga la transición histórica y artística de la recepción pasiva de la obra a la participación activa del público, presente ya en los happenings de los años sesenta y setenta. En *18 happenings in 6 parts* (1959) de Alan Kaprow, por ejemplo, los miembros del público eran conducidos a asientos concretos dentro del recinto de exposición; en ellos debían ejecutar movimientos estrictamente coreografiados, en el momento preciso." (Tribe and Jana 2006, p. 13)

De hecho el *Game Art* posee cualidades intrínsecas para trabajar esta premisa ya que el juego implica siempre acción participativa. Este tipo de posturas que ya fueron planteadas en prácticas artísticas de los años 50 del siglo pasado, siguen rozando el limbo

de la irresolución. El happening, otro movimiento con un vínculo directo con el Dadaísmo, se inició a finales de la década de los 50, de la mano de Alan Kaprow, inspirado por las figuras de John Cage, Marcel Duchamp y posiblemente también por el libro del filósofo y psicólogo John Dewey, *Art as Experience* (1934).

Kaprow publica en 1966 el libro *Assemblage, Environments & Happenings* donde articula sus teorías y prácticas artísticas. El artista ya había acuñado el nombre de *Happening* en 1957, haciendo referencia a ciertos eventos artísticos que se estaban produciendo en ese momento⁷.

En algunas piezas seminales de este autor, como la ya nombrada *18 Happenings in 6 Parts* (1959), el público era dirigido a asientos específicos en distintas habitaciones de la sala de exposiciones, donde debían seguir estrictamente los movimientos coreografiados que se les indicaban en los documentos entregados al comienzo de la performance (Schimmel and Stiles 1998, p.63). Al igual que John Cage, Kaprow había desarrollado una serie de acciones, actividades, tareas simultáneas las cuales no parecían tener sentido unas con las otras, al menos en el sentido tradicional narrativo. Además Kaprow trataba de transformar al público en participantes activos de la realización del trabajo. Pero como comenta Schimmel en su texto *Out of actions between performance and the object, 1949-1979*, al contrario de Cage, cuya invitación a que participara el público estaba motivada por su deseo de renunciar al control autoral, los miembros del público en muchas de las obras de Kaprow se convertían en utilería, a través de la cual operaba la visión del artista. Este conflicto entre la retórica y la práctica sigue estando muy vigente dentro de las prácticas artísticas, como veremos más adelante en distintas ocasiones, entre otras cuando abordemos la estética relacional de Nicolas Bourriaud.

Años más tarde, a finales de los 90, Kaprow reflexiona sobre el acto de jugar y el juego en relación a sus acciones, muchas de ellas – sobre todo las de aquella misma década-, intensamente relacionadas con el concepto de diversión.

⁷ Michael Kirby en 1965 también editó un libro sobre este fenómeno, *Happening, An Illustrated Anthology*, el cual incluía varias descripciones detalladas de cómo se desarrollaban las piezas. Kirby no coincidía con la acepción de Kaprow, que ya era de uso común, y defendía que el término happening, del inglés *to happen*, es decir suceder, denotaba una cierta imprevisibilidad, mientras que los happenings siempre fueron eventos cuidadosamente planeados.

“El acto de jugar, por supuesto, está en el corazón de la experimentación. En otros momentos, he señalado la diferencia crucial en el idioma Inglés entre el acto de jugar libre (playing) y el de jugar un juego (gaming) (1993: IIO-26). Jugar un juego consiste en ganar o perder una meta deseada. El acto de jugar libre es abierto y potencialmente todo el mundo *gana*. La acción de jugar no tiene ningún propósito declarado que no sea el propio acto de jugar. En general no es serio en el contenido ni en la actitud, mientras que jugar a juegos, que también pueden incluir el juego libre si está subordinado a ganar, es en el fondo competitivo” (Kaprow 1997)

E. FLUXUS

Este movimiento de vanguardia surge a principios de los 60, como una manifestación más contra el objeto de arte. George Maciunas - también estimulado por ciertos planteamientos artísticos de John Cage -fue el impulsor del *Manifiesto on Art Amusement* (1965), la proclama del arte como diversión.

“El arte-diversión debe ser simple divertido, sin pretensiones; interesado en las cosas insignificantes, no pedir ni habilidad particular ni repeticiones innumerables y no tener ningún valor mercantil o institucional”



Fig.04 *Flux Ping Pong* (1976) de George Maciunas.

Tal y como explica Laura Baigorri en el texto curatorial del catálogo de la exposición *Homo Ludens Ludens*, en LABoral, Fluxus utilizaba el acto de jugar como medio de subversión del trabajo artístico tradicional:

“Para Fluxus, el humor, el juego, la burla, el absurdo y la provocación subvierten y devastan el arte *culto*; sus acciones (events, happenings, fluxconcerts), concebidas para la intervención de jugadores múltiples, inciden en la inmaterialidad de la obra y en el proceso antes que en la exhibición; y sus descabelladas propuestas invitan a la participación física y mental del público, a la diversión,... como una gran parte de los actuales juegos creados por artistas.” (Baigorri 2008)

Fluxus empleaba diversas estructuras del juego tales como la participación, el azar, poner a prueba y dramatizar el comportamiento basado en reglas. Una vez más los creadores se enfrentaban sin evidenciarlo a nivel teórico a la diferenciación entre el acto de jugar y la estructura de juego. El mismo George Maciunas reconstruye sistemas establecidos de juego como el ping pong. Sus propuestas Ping pong rackets (1965) y Fluxing Pong table (1976), unas raquetas que impiden más que facilitan el juego formal del ping pong y un tablero imposible respectivamente, muestran esa tendencia hacia el juego libre no sujeto a estructuras formales.

Sin embargo aunque según apunta Baigorri, Fluxus y el movimiento de código libre tienen mucho en común: “ambos son cuantitativamente ilimitados, producidos en masa, accesibles a todos y eventualmente producido por todos”, es decir teóricamente comparten acciones como ejecutar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el contenido, parece que de nuevo nos encontramos con esta contradicción que ya hemos apuntado en otros movimientos de vanguardia, en torno al público colaborador, participante, activo, proactivo:

“Fluxus, el ghetto más elitista de la historia del arte, cuyos credos rezaban *participación* mientras sus actos excluían expresamente a cualquiera que no perteneciese al grupo: los performers actuaban siempre ante el público, nunca con él.” (Baigorri 2008)

A pesar de todas estas contradicciones, las propuestas de estos movimientos de las vanguardias siguen teniendo un cierto tono prometedor. Debemos tener en cuenta que el juego es un medio muy adecuado para seguir probando muchas de sus proclamas.

Desde el punto de vista teórico el *Game Art* puede ser interactivo, participativo, proactivo, igualitario, es decir, recoger en cierto modo el testigo de las vanguardias. Como comenta McKenzie Wark, el acto de jugar fue una vez un gran lema de liberación. Wark recoge esta cita de *Play Power: Exploring the International Underground*, de Richard Neville en los años 70: “Los nuevos y hermosos freaks nos enseñaran a todos cómo jugar de nuevo (y sufrirán una penalización social por ello).” Para más tarde contraponerlo con un tipo de oscura realidad relacionada con el juego contemporáneo:

“La acción de jugar fue una vez el ariete para derribar las murallas chinas del trabajo alienado, del trabajo dividido. Pero echemos un ojo y veamos en lo que se ha convertido hoy el juego. Jugar ya no es una oposición al trabajo. Jugar se ha convertido en trabajo y el trabajo se convierte en el juego. Jugar fuera del trabajo ha sido absorbido por la expansión del juego digital, que responde al aburrimiento del jugador con un sinfín de juegos de repetición, nivel tras nivel de más de lo mismo. El acto de jugar ya no funciona como un punto de apoyo para una teoría crítica. El sueño utópico de liberar la acción de jugar del sistema de juego, de un acto puro de jugar más allá del juego, se limitó a abrir el camino para la extensión del espacio de juego en todos los aspectos de la vida cotidiana. Mientras que la contra-cultura quería mundos de juego libre fuera de las estructuras de juego, el complejo de ocio militar respondió a su vez con la expansión de los sistemas de juego a todo el mundo, que contienen el juego libre para siempre en su interior.” (Wark 2006)

En cierto sentido las afirmaciones de Wark, aunque algo apocalípticas, son verídicas. La acción de juego como elemento subversivo con la que soñaban las vanguardias ha perdido su potencial perturbador, quedando en muchos casos atrapada en sistemas de juego rígidos y dirigidos. Ciertamente también existe una tendencia a ludificar aspectos de la vida cotidiana (con fines mercantiles en la mayoría de los casos). Sin embargo no queremos acabar este capítulo con una sensación amarga en torno al juego

contemporáneo y de hecho, como iremos proponiendo a lo largo de este trabajo de investigación, *otros planteamientos de juego son posibles*. No podemos obviar que el sistema socio económico en el que vivimos tiene tendencia a presentar sus posturas como únicas, sin embargo el juego al igual que otros tantos factores sociales y culturales puede ser repensado desde posturas divergentes.

Referencias

Baigorri, L. (2008). I will not make any more boring art. Subvirtiendo elitismo y banalidad. Homo Ludens Ludens. Laboral. Gijón: 21-25.

Bernat, R., I. Duarte, et al. (2009). Querido público: el espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans. Murcia, Centro Párraga.

Bey, H. (1996). La Zona Temporalmente Autónoma (T.A.Z.), Talasa Ediciones.

Bookchin, N. (1999). "The Intruder." Retrieved 16/02/2011, from <http://bookchin.net/projects/intruder.html>.

Cross, L. (1999). "Reunion: John Cage, Marcel Duchamp, Electronic Music and Chess." Leonardo Music Journal #9: 35-42.

Debord, G. (1958). "Contribución a una definición situacionista de juego." Internacional Situacionista #1 (La realización del arte).

Debord, G. (1989). Panegyric. Volumes 1 & 2. London, Verso.

Duchamp, M. (1987). Le processus créatif. Paris, L'Échoppe.

Franklin, S. (2009) On Game Art, Circuit Bending and Speedrunning as Counter-Practice: 'Hard' and 'Soft' Nonexistence. CTheory

Galloway, A. (2006). Countergaming. Gaming, essays on algorithmic culture. Minneapolis, University of Minnesota Press.

Galloway, A. (2006). Gaming: Essays on Algorithmic Culture, University of Minnesota Press.

Graham, B. and S. Cook (2010). Retinking curating : art after new media. Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

Herz, J. C. (1997). Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds, Little Brown and Company.

Hughes, R. (1980). The Shock of the New. New York, Random House, Inc.

Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. Handbook of Computer Game Studies. J. Goldstein. Cambridge, Massachusetts, MIT Press. **175-192**.

Kaprow, A. (1997). "Just Doing." The Drama Review **vol. 41**(#3).

Manovich, L. (1998) Navigable space.

Mitchell, G. and A. Clarke (2003). Videogame Art: Remixing, Reworking and Other Interventions. Level Up. Digital Games Research Conference, Utrecht.

RadicalSoftwareGroup, R. (2005). "Prepared Playstation." Retrieved 15/02/2011, from <http://r-s-g.org/PP/>.

Schimmel, P. and K. Stiles (1998). Out of actions between performance and the object, 1949-1979. MOCA. Los Angeles/New York, Thames and Hudson: 407 p.

Schleiner, A., B. Condon, et al. (2001). "Velvet-Strike." Retrieved 16/02/2011, from <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/>.

Stockburger, A. (2007). From Appropriation to Approximation. Videogames and art. A. Clarke, G. Mitchell and e. Inc. Bristol ; Chicago, Intellect: 283 p.

Thomson and Craighead (1998). "Trigger Happy." Retrieved 15/02/2011, from <http://thomson-craighead.net/docs/thap.html>.

Tomkins, C. and M. Duchamp (1996). Duchamp : a biography. New York, Henry Holt.

Tones, J. and J. Sánchez (2009). Por qué lo retro está de moda. E. Encounter. Bilbao.

Tribe, M. and R. Jana (2006). Arte y nuevas tecnologías, Taschen.

Vaneigem, R. (1967). The Revolution of Everyday Life: The Reversal of Perspective, Red & Black

Wark, M. (2006). "To the Vector the Spoils." Cabinet(23).

1.2. CONCEPTOS BÁSICOS Y TERMINOLOGÍA

El juego y el acto de jugar han sido objetos de estudio desde hace décadas por parte de campos técnicos como las matemáticas o la economía y también desde disciplinas del ámbito de las humanidades como la psicología o la sociología, sin embargo desde el mundo del arte, los análisis al respecto no han comenzado a surgir hasta la irrupción de los videojuegos de un modo masivo en el panorama socio-económico y cultural actual. Es decir, la reciente popularización de los videojuegos en nuestra sociedad ha sido el detonador que ha fomentado el crecimiento de su estudio desde el ámbito académico artístico contemporáneo.

“Cada persona define los juegos a su manera. Los antropólogos en términos de sus orígenes históricos; los militares, los hombres de negocios y los educadores en base a sus usos; los sociólogos según sus funciones psicológicas y sociales. Existen en todos estos casos evidencias abrumadoras de que el significado de los juegos es, en parte, resultado de las ideas de aquellos que los piensan”
(Sutton-Smith and Avedon 1971`)

Aunque posiblemente los primeros estudios sobre el tema, los realizados por el holandés Johan Huizinga, datan de finales de los años 30 del siglo XX, casi ochenta años después, aun estamos reconociendo e identificando la terminología concreta que nos ayude a pensar y analizar los juegos de un modo preciso.

“Para entender los juegos, para hablar sobre ellos de forma inteligible y acometer mejores diseños, tenemos que entender qué es un juego y para ello debemos poder diseccionar el juego en trozos identificables. Necesitamos, en definitiva, un vocabulario crítico para los juegos”
(Costikyan 1994, p. 2)

Comencemos pues, haciendo un repaso de los conceptos básicos que necesitaremos manejar a lo largo de este estudio y las definiciones sobre dichos términos que han aportado teóricos de diferentes disciplinas hasta la fecha:

1.2.1. JUGAR (*PLAY*) El acto de jugar y la experiencia de juego.

Debemos abrir este capítulo puntualizando que en castellano, al igual que ocurre en otros idiomas como el francés o el alemán, no existe diferenciación entre los términos jugar (*play*) y juego (*game*). Pero se trata de dos ideas muy diferentes que aunque compartan significados relacionados, comprenden distintos matices muy relevantes que trataremos de discernir en este apartado. Para ello, en los casos que consideremos oportuno, haremos referencia a los términos anglosajones *play* (experiencia o acto de juego) y *game* (juego como artefacto o sistema a jugar) para acentuar esta distinción.

Tal y como apuntan Salen y Zimmerman (Zimmerman and Salen 2004, pp. 72-73), la relación entre estos dos términos resulta un tanto compleja. Jugar (*play*) puede ser al tiempo un término que contiene al juego (*game*) o que forma parte del mismo, según de cómo lo enmarquemos. El juego (*game*), como veremos más adelante de un modo más extenso, es el sistema diseñado, la estructura que contiene la actividad de juego. Muchos modos de jugar, como los niños persiguiéndose en el patio de recreo, jugar con un camión de juguete, o disfrazarse de mujer en carnavales siendo hombre, son menos organizados que los juegos (*games*). Aunque algunas formas de jugar (*play*) sí se estructuran como juegos (*games*). Desde este punto de vista parece que los juegos (*game*) son un subconjunto que forma parte de la actividad de jugar (*play*).



Fig. 01 El sistema de juego como un subgrupo de la actividad de juego. (Zimmerman and Salen 2004, p. 72)

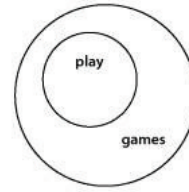


Fig. 02 La acción de jugar como un componente de los juegos. (Zimmerman and Salen 2004, p. 73)

Salen y Zimmerman proponen otro punto de vista para situar la relación entre juego y jugar. Todos los juegos (*game*) contienen actividad de juego (*play*). Esta experiencia (*play*) es uno de los factores que definen los juegos. En este caso jugar sería un subconjunto del juego.

En 1938, el antropólogo, historiador y teórico cultural holandés Johann Huizinga publica un innovador y a la postre influyente estudio sobre la vinculación entre el juego y la cultura. *Homo Ludens* es de hecho fuente de inspiración para otros muchos teóricos del siglo XX tan relevantes como Roger Caillois o Brian Sutton-Smith. De este texto seminal podemos extraer una de las primeras definiciones sobre el acto de jugar (Huizinga 2008, pp. 45-46) aunque en la traducción de Eugenio Imaz –Editorial Alianza-usa el termino juego para esta definición, Huizinga propone una definición ambigua que podría estar más cercana a la actividad de jugar que al juego.:

“(el juego es) una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma, va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la consciencia de *ser de otro modo* que en la vida corriente.”

Un poco antes Huizinga propone una definición similar, menos abstracta pero más limitada: (Huizinga 2008, p. 27)

”Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada *como si* y

sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrollan en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”

En 1967, continuando la línea de trabajo de Huizinga, el sociólogo francés Roger Caillois, publica su libro *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. En el podemos encontrar también una definición del acto de jugar (*play*) que Caillois nombra como *Paidia* en contraposición al *Ludus* como estructura formal que acota la *Paidia*. Es decir de algún modo distingue entre el juego (*game*) y el acto de jugar (*play*) (Caillois 1994, pp. 41-42):

” (...) en uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que podemos designar mediante el nombre de *Paidia*. En el extremo opuesto esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito, de contrariarla cada vez más usando ante ella tretas indefinidamente cada vez más estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado. Este sigue siendo perfectamente inútil, aunque exija una suma cada vez mayor de esfuerzos, de paciencia, de habilidad o de ingenio. A este segundo componente lo llamo *Ludus*.”

Además Caillois, en un ejercicio por concretar más el juego, lo divide en cuatro categorías distintas. (Caillois 1994, pp. 37-38) Para él, el hecho de jugar es una actividad libre, separada de los límites espacio temporales, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia que, en función de su tipo de contenido, puede subdividirse en cuatro categorías diferentes; *agon* (juegos de competencia), *alea* (juegos de azar), *mimicry* (juegos de simulación) e *ilinx* (juegos de

vértigo). La combinación de estas cuatro tipologías ofrece infinitas variaciones.

Esta tabla de la primera edición en francés del año 1967 (Caillois 1994, p.79), tiene algunos puntos débiles que hoy en día se podrían reforzar con las producciones de juegos digitales, juegos de rol¹, etc. Por ejemplo en el cuadro en el que se cruzan el ludus con mimicry Caillois propone el teatro, cuando podríamos hablar de juegos de rol y en la intersección entre ludus e ilinx en la que el autor habla de atracciones de feria podríamos sugerir videojuegos simuladores de vuelo o de carreras de coche.

	AGÓN (competencia)	ALEA (suerte)	MIMICRY (simulacro)	ILINX (vértigo)
PAIDIA (jugar)	Carreras o luchas no reglamentadas	Cara o cruz	Disfraces	Molinete
LUDUS (juego)	Competiciones deportivas, ajedrez	Loterías, apuestas	Teatro *	Atracciones de feria**

Fig. 03 Representación de la tabla sobre distribución de los juegos de Roger Caillois.

Estas dos definiciones de jugar (*play*), nos hablan de la actividad de jugar como algo genérico, haciendo referencia tanto al juego dentro de juegos formales (*game*), como a actividades menos circunscritas a este tipo de sistemas lúdicos o lo que en castellano podríamos denominar juguetesos.

Desde el ámbito de la filosofía autores como Hans-Georg Gadamer también revisan el acto de jugar. Para Gadamer el encanto del acto de jugar reposa básicamente en el hecho de que como actividad, el

¹ ORIGENES DE LOS JUEGOS DE ROL. A finales de los años 60 se desarrolló en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. Concretamente, se atribuye al profesor de sociología del Boston College William A. Gamson, creador en 1966 del SimSoc (Simulated Society), juego utilizado en universidades y otros grupos para enseñar diversos aspectos de la sociología, ciencia política y habilidades de comunicación. En este juego no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; únicamente se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y en el sentido de empresa y de aventura. Este concepto fue tomando forma hasta que en 1974 se publicó Dungeons & Dragons, que estaba basado en la mecánica de los juegos de estrategia (*wargames*), introduciendo elementos de fantasía heroica. Sus autores, sin embargo, tuvieron que publicarlo por cuenta propia porque ninguna editorial confiaba en que se vendiera con suficiente éxito. A esta nueva modalidad de juego se la llamó «juego de rol», de la palabra francesa rôle, que significa 'papel' en el sentido del personaje que interpreta un actor. *Fuente WIKIPEDIA*

juego o mejor dicho la acción de jugar fascina al sujeto jugador. (Gadamer 1984, pp. 102-110)

El filósofo Bernard Suits en su texto *The grasshopper: games, life, and Utopia*, apunta esta definición del acto de jugar (*play*) a finales de los años 70 (Suits and Newfeld 1990 pp. 54-55):

“Jugar un juego es participar activamente en dirección a un estado específico de una actividad o situación, utilizando significados permitidos únicamente por las reglas, donde las reglas prohíben lo eficiente en favor de significados menos eficaces y donde estas son aceptadas únicamente porque hacen posible el desarrollo de esa actividad. (...) Jugar un juego es un esfuerzo voluntario por superar obstáculos innecesarios.”

A finales de los 80, Mihai I. Spariosu hace una revisión del concepto *actividad de juego (play)* por parte de destacados pensadores como Kant, Schiller, Nietzsche, Heidegger, Gadamer, Deleuze, Derrida, Spencer, Freud, Piaget, Bateson, Monod, etc. y en el prefacio del texto explica:

“La historia del acto de jugar [una historia exhaustiva del concepto moderno de jugar], no sólo alcanzaría proporciones monumentales, sino que también podría perder fácilmente su punto de referencia. El acto de jugar es uno de esos fenómenos escurridizos que nunca puede ser contenido dentro de un tratado erudito y sistemático. De hecho, el acto de jugar trasciende todas las disciplinas.” (Sparisou 1989, p. xi)

Más recientemente autores del ámbito de los estudios de juego también se han zambullido en la tarea de definir el acto de jugar en relación a la estructura de juego:

“Jugar implica interactividad: jugar con un juego, con un juguete, con una persona, con una idea es interactuar con ellos. Más específicamente jugar a un juego significa tomar decisiones dentro del sistema de juego diseñado para soportar acciones y consecuencias de modo significativo.” (Zimmerman and Salen 2004, p. 58)

Además de Salen y Zimmerman muchos otros autores definen el acto de jugar como la actividad libre en contraste con las estructuras diseñadas que representan los juegos:

“La actividad de jugar es intensa, es una acción relevante de supervivencia que al tiempo no es seria... La acción de jugar es fingir ser, hacer o estar... Jugar es una conducta fácil de copiar que reporta alegría... Los juegos no son lo mismo que jugar. Los juegos son ambientes diseñados con objetivos que aportan resultados inciertos. Son instituciones sociales. Los sistemas de juego (*game*) son un medio perfecto para crear actividad de juego (*play*), pero también aparecen en otras circunstancias. Las elecciones son juegos... mercados de valores son juegos... las guerras son juegos.”
(Castronova 2007, pp. 100-101)

Los apuntes de Castronova con respecto a la actividad de juego son bastante acertados, sin embargo no estamos muy de acuerdo con su trivialización del concepto de juego. Los ejemplos que él expone como juegos tienen un cierto carácter capcioso. Castronova utiliza su definición de los juegos (*games*) como escenarios diseñados con objetivos concretos y resultados inciertos, para argumentar esta generalización que resulta, desde nuestro punto de vista, una clara banalización de la definición de juego.

El círculo mágico y la actitud ilusoria

Varios teóricos de entre los que hemos revisado hasta el momento, hacen referencia a la encrucijada espacio temporal que se genera cuando entramos a formar parte del acto de jugar. Este fenómeno fue primeramente conceptualizado por Huizinga como *Círculo Mágico* (Huizinga 2008, p. 23):

“Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que material o solo idealmente, de modo expreso o tácito está marcado de antemano (...) el estadio, la mesa de juego, el *círculo mágico*, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos por la forma y la función campos o lugares de juego, es decir terreno consagrado, cercado, separado, en los que se rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios (*sic, traducción de Eugenio Imaz en la*

edición alianza) dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma.“

Stephen Sniderman, en su artículo *Unwritten Rules*, hace referencia al sentido inexplicable que hace a una persona saber que está dentro de un juego, en el círculo mágico, en el *marco*, como él lo define. Una mezcla de intuición, experiencia y bagaje cultural según sus palabras (Sniderman 1999, p. 4):

“(…) un ser humano está constantemente observando si las condiciones para jugar el juego se siguen cumpliendo, de supervisar continuamente el *marco*, las circunstancias de juego, para determinar que el juego todavía está en marcha, siempre al corriente (aunque sólo sea inconscientemente) de que los otros participantes están actuando como si el juego estuviese vigente.”

Como apuntan Salen & Zimmerman en *Rules of Play*, la frontera del círculo mágico no es siempre igual de nítida y varía según el tipo de actividad de juego (*play*) en la que estemos involucrados. No es lo mismo jugar con la arena de la playa (*play*) que jugar al videojuego arcade Mario Bros (*game*). El círculo mágico está perfectamente bien definido jugando al juego de la Oca (*game*) y sin embargo no lo está tanto cuando alguien *juega* dentro de un simulador social como *Second Life* (*play*).

Asociado al concepto de círculo mágico nos encontramos con la noción de estado ilusorio (*lusory attitude*). Bernard h. Suits (Suits and Newfeld 1990 p. apuntar pagina), describe en su texto de 1990, *The grasshopper : games, life, and Utopia*, este estado activo de la mente en el que los jugadores tratan de respetar tanto las reglas de un juego como los patrones específicos de acción necesarios para crear una experiencia de juego satisfactoria. El estado ilusorio es una aproximación al juego en el que los jugadores voluntariamente aceptan las limitaciones, los objetivos y retos planteados por el juego, concediendo a la actividad de jugar una importancia fundamental durante el juego. Bajo este estado, los jugadores se esfuerzan por encontrar y mantener la experiencia que desean lograr a través del juego, ya sea diversión o cualquier otro tipo de compromiso. En resumen, el estado ilusorio es un artefacto del deseo de los jugadores en su experiencia, que ayuda a que el juego merezca la pena.

1.2.2. SISTEMA DE JUEGO (*GAME*)

De momento hemos intentado diferenciar entre el acto de jugar y el sistema de juego, teniendo en cuenta que ambos son conceptos bastante difíciles de acotar. De hecho muchos autores hacen hincapié en la dificultad de conseguir encontrar una definición concreta de un fenómeno tan vasto y complejo.

“¿Que son los juegos? ¿Son artefactos? ¿Modelos de comportamiento o simulaciones de situaciones sociales? ¿Vestigios de rituales mágicos ancestrales? Es difícil y curioso intentar contestar a la pregunta de qué son los juegos, sobre todo desde el punto en que parecen ser muchas cosas a la vez y al tiempo cada juego es completamente diferente a otro... o no” (Sutton-Smith and Avedon 1971, p. 419)

De hecho existe mucha confusión a nivel popular con el concepto de juego. Tal y como comenta Espen Aarseth, toda clase de interacciones sociales han sido denominadas juegos, correcta o incorrectamente, y esta perspectiva superficial de los juegos se ha aplicado a incontables fenómenos que guardaban más o menos relación con ellos (Aarseth 2007). Además de las afirmaciones que ya hemos repasado sobre la guerra, las elecciones o los mercados de valores como juegos de Castranova, dentro del ámbito artístico también hay una cierta tendencia a denominar juego a otros tipos de sistemas que no son tal².

Brian Sutton-Smith (Wellington, Nueva Zelanda. 1924) es uno de los autores más prolíficos en el campo de los estudios sobre el juego como elemento cultural y ha abordado el juego durante toda su carrera académica desde un punto de vista multidisciplinar (psicología, educación, folclore, etc.). En su texto del año 1971, *The Study of Games*, Sutton-Smith, junto con Elliott M. Avedon, esboza una definición de juego bastante concisa que sin embargo puede abarcar distintos tipos de juegos:

“En su nivel más elemental, podemos definir el juego como un ejercicio de control voluntario de un sistema, compuesto

² Repasaremos en capítulos posteriores un caso concreto como es el de las propuestas escénicas del autor teatral Roger Bernat.

por reglas, en el que hay una oposición entre las fuerzas, con el fin de producir un resultado final distinto al estado inicial del sistema" (Sutton-Smith and Avedon 1971)

Esta descripción que a priori puede parecer un tanto abstracta delimita muy bien la diferencia entre el juego (*game*) y otras formas de juego más libres (*play*).

Chris Crawford, uno de los diseñadores de videojuegos más veteranos, ha teorizado desde hace muchos años sobre el dilema de concretar las características que definen los sistemas de juego. En su libro *The Art of Computer Game Design*, del año 1982 Crawford comentaba:

“Si deseamos comprender los juegos y el diseño de los mismos, debemos primero establecer claramente una serie de fundamentos. Debemos definir lo que entendemos por *juego*. También debemos determinar las características fundamentales de todos los juegos. Después de discutir algunos de los obstáculos inherentes a este esfuerzo (...) voy a proponer un conjunto de atributos que caracterizan a todos los juegos. Percibo cuatro factores comunes a todos los juegos: primero *representación* (...) el juego como un sistema formal cerrado que representa de un modo subjetivo un subconjunto de la realidad. Segundo *interacción*, (...) a diferencia de los medios estáticos como la pintura o la fotografía o los dinámicos como el cine, la música o la danza, los videojuegos dotan a su público de una serie de causas y efectos que lo convierten en un medio interactivo más cercano a la hora de representar realidades. Tercero *conflicto* (...) esta característica aparece de un modo natural a causa de la interacción. El jugador persigue un objetivo y los obstáculos impiden que lo consiga de un modo sencillo o directo. Cuarto *seguridad* (...) ya que los resultados de un juego siempre son menos dramáticos que las situaciones que el juego toma como referencia.” (Crawford 1984)

Aunque este texto de Crawford se refiere básicamente a los videojuegos podemos extraer de él algunas características comunes y fundamentales en todo tipo de juegos como la representación, las reglas, el conflicto o la interacción.

El teórico de juegos Jesper Juul parafrasea a Wittgenstein ante la ardua tarea de encontrar una definición definitiva de sistema de juego:

“Se ha dicho que todo a lo que llamamos juegos, no tienen nada en común (Wittgenstein 1958, el segmento de 66), pero hasta la fecha se han propuesto muchas definiciones y descripciones de los juegos.” (Juul 2005, diccionario online)

Para después proponer su visión sobre el tema:

“Un juego es un sistema basado en reglas con un resultado variable y cuantificable, donde a los diferentes resultados se les asignan diferentes valores. El jugador realiza un trabajo con el fin de influir en el resultado del juego. Habitualmente se siente emocionalmente ligado al resultado y las consecuencias de esta actividad son opcionales y negociables.” (Juul 2005 p. apuntar página)

En el marco de esta investigación, tenemos en cuenta las definiciones de juego que acercan al medio a la praxis creativa. En ese sentido Greg Costikyan fue quizás de los primeros autores en etiquetar los juegos como una forma de arte en un texto del año 1994. Este Diseñador de videojuegos y editor jefe del site *Play this thing*, lanza esta afirmación posiblemente vislumbrando que el juego comienza a ser sinónimo de una nueva forma de cultura y aun proviniendo de la tradición del diseño de juegos mediados computacionalmente -videojuegos-, repara en el carácter plástico del juego como estructura que funciona independientemente del medio que se utilice para ejecutarlo:

"El *juego* es un medio increíblemente plástico. Es adaptable a todas y cada una de las tecnologías, desde las neolíticas hasta la alta tecnología. De hecho una sorprendente variedad de juegos se han desarrollado a lo largo de los años; Juegos de mesa, *wargames*, juegos de rol de tablero, juegos de rol de ordenador y consola, juegos multijugador masivos online, juegos de rol de acción en vivo (LARP), juegos de cartas, juegos de cartas coleccionables, juegos por correo, juegos de email, miniaturas, simuladores de vuelo, de vehículos, aventuras de texto, aventuras gráficas, aventuras de acción, juegos de disparo (Shooters), de baile,

de estrategia en tiempo real, de estrategia por turnos, *god games* (jugando a ser dios), juegos de plataforma, *fantasy sports*³ definir los *fantasy sports* pq en España no se juegan y no se conocen. Si hay, busca la “liga marca”, juegos de scroll horizontal, laberintos, juegos de adivinanzas, puzzles, juegos con dispositivo inalámbricos basados en localización, paintball, deportes...” (Costikyan 1994, pp. 9-10)

En una versión reducida del texto de Costikyan que LABoral editó con motivo de su exposición *Gameworld*, el autor declara:

“Un juego es una forma de expresión artística en la que los participantes, llamados jugadores, toman decisiones para manejar recursos mediante piezas del juego e intentan alcanzar una meta.” (Goodman 2007)

Además de Jesper Juul, Salen y Zimmerman también recogen en su texto *Rules of Play* un verdadero compendio de posibles definiciones de sistema de juego realizadas por otros autores. Después de esta revisión literaria sobre las diferentes percepciones del juego, ellos proponen mirar este *objeto* como un sistema diseñado. “Como producto de la cultura, los juegos suelen tener una serie de necesidades, deseos, placeres, y usos” (Zimmerman and Salen 2004). Para Salen y Zimmerman los juegos, como productos diseñados, reflejan una serie de preocupaciones e implicaciones tecnológicas, materiales, formales, y económicas. Estos autores proponen una nueva vuelta interpretativa del concepto:

“Un juego es un sistema en el cual los jugadores participan en un conflicto artificial, definido por reglas, que da como consecuencia un resultado cuantificable. Los elementos clave de esta definición son el hecho de ver el juego como un sistema, la interacción de los jugadores con este sistema, el juego como una instancia de conflicto artificial, las reglas como limitadoras del comportamiento del jugador pero también elemento definitorio del propio juego y el hecho de que cada juego termina con un resultado cuantificable. (...) Ésta definición puede ser aplicada tanto a juegos de salón, como a juegos tradicionales, videojuegos o incluso a deportes” (Zimmerman and Salen 2004, p. 80)

³ Ver diccionario.

Hasta el momento todos los autores se han referido al juego como un medio, sin embargo resulta interesante la puntualización que hace el diseñador y desarrollador Marc Leblanc, en su acercamiento a un marco formal para el diseño y la investigación de los juegos, sobre la naturaleza de los mismos como dispositivos, más que como medios:

“Es fundamental, dentro de este marco teórico, la idea de que los juegos resultan ser más un artefacto, que un medio. Con esto queremos decir que **el contenido de un juego es su comportamiento, no se trata únicamente del medio a través del que fluye la información hacia el jugador.** Pensando en los juegos como artefactos diseñados nos ayuda a enmarcarlos como sistemas que construyen comportamientos a través de la interacción. Este punto de vista compatibiliza opciones de diseño certeras con el análisis desde todos los ámbitos de estudio y desarrollo.”
(LeBlanc, Hunicke et al. 2004)

Otro de los apuntes interesantes de LeBlanc a la hora de definir los sistemas de juego, es su afirmación sobre el diseño de juegos como una suerte de tarea de programación informática. Según LeBlanc todos los juegos son computacionales, independientemente de su naturaleza. El diseño de juego, por lo tanto, trasciende el medio para el que el juego esté pensado. Todos los juegos, hablemos de juegos de cartas, de ordenador, de salón, etc. son diseños de lógicas programáticas bajo el punto de vista de LeBlanc.

Desde su postura de diseñador y desarrollador, LeBlanc razona cómo los juegos son un tipo de instancia de software. Propone una similitud más que lógica entre las fases de un programa informático y las de un juego.

Este razonamiento le sirve de base para proponer tres fases esenciales a la hora de plantear un diseño de juego. La Mecánica, la Dinámica y la Estética. La Mecánica es la estructura de reglas y conceptos que significan oficialmente el juego-como-sistema. La Dinámica, es el comportamiento en tiempo real de ejecución del juego-como-sistema. Y la Estética, según LeBlanc, hace referencia a las respuestas emocionales deseadas por el diseñador, que son evocadas por las dinámicas del juego.

Debemos puntualizar que teniendo en cuenta que el perfil de LeBlanc es básicamente técnico, su deriva hacia una definición de la estética de juego esta tremendamente condicionada por este perfil y posiblemente sea poco acertada, como veremos más adelante. Sin embargo, sus apreciaciones basadas en las reglas como estructura básica del juego siguen la corriente de estudio predominante en el ámbito de los estudios de juegos.

Salen y Zimmerman plantean un símil entre la estructura del lenguaje y los juegos, siendo ambos sistemas:

“Si atendemos al lenguaje como sistema, la gramática es la estructura con la que se forma. Las reglas gramaticales de una frase crean una estructura que describe cómo las palabras pueden o no ser ensambladas. Podemos hablar de la gramática como una estructura invisible ya que muchas veces no somos conscientes de que es utilizada. En los juegos el concepto de gramática toma forma de reglas de juego, las cuales crean una estructura describiendo cómo los elementos del juego se interrelacionan e interactúan unos con otros. La estructura (tanto en el lenguaje, como en los juegos) se comporta como un contexto y participa en el proceso de crear significados.” (Zimmerman and Salen 2004, p.45)

La regla es un concepto que ha interesado a autores no solo dentro del ámbito de los estudios de juegos, sino también a pensadores como Jean Baudrillard. En su texto *De la seducción* (1979), Baudrillard dedica un capítulo entero - *La pasión de la regla* - a la relación entre las leyes de la realidad y las reglas del juego. Baudrillard explica cómo la ley, al instaurar una línea divisoria, puede y debe ser transgredida. En cambio, no tiene ningún sentido transgredir una regla dentro del juego, no existe línea alguna que franquear. Si se sale del juego, éste termina. (Baudrillard 1981). En cuanto a los dominios de estas estructuras Baudrillard comenta cómo la ley describe un sistema de sentido y de valor que pretende ser virtualmente universal y sobre la base de esta trascendencia, se constituye como totalización de lo real, mientras que la regla es inherente a un sistema restringido, limitado que lo describe sin trascenderlo.

En cierto modo somos conscientes de la importancia de la regla como factor determinante de un sistema de juego, sin embargo hay ciertas voces dentro del colectivo de investigadores de juegos que pretenden llamar la atención sobre esta excesiva focalización en la estructura formal del juego. Cindy Poremba de la Concordia University y miembro del colectivo Kokoromi escribe sobre este modelo de juego centrado en reglas:

“El consenso tácito para unificar y formalizar la crítica y el diseño de juegos y sobre todo para distinguir entre los juegos (*games*) y el jugar (*play*), ha dado lugar a una preponderancia de la regla como moduladora de nuestra comprensión e interpretación de los sistemas de juego (*games*). Esto ha creado por un lado la extensión del término *regla* para referirse a cualquier aspecto de la estructura en los juegos y por otro a restar importancia a los caminos alternativos hacia el apoyo de la experiencia estética del jugador. Kattenbelt y Raessens han criticado el predominio de un paradigma de acción de la regla basada en los juegos digitales, lo que sugiere juegos también pueden centrarse en la intensidad de la experiencia⁴...” (Canossa, Kirkpatrick et al. 2009)

Este extracto del texto de Canossa anticipa un dilema que vamos a abordar más adelante relacionado con el marco teórico desde el que se están pensando los juegos en la actualidad. Es remarcable el hecho de que la mayoría de los autores que estamos repasando como Juul o Salen & Zimmerman acometen la definición de juego desde un prisma muy cercano a la teoría de sistemas y esto hace que la regla como elemento constituyente de las mecánicas de juego sobrevuele todas sus apreciaciones en torno al juego. Sin embargo estamos olvidando que la interactividad entre el jugador y el sistema formal del juego definido por las reglas crea experiencias mucho más ricas que lo que las reglas a priori pueden proponer.

⁴ Kattenbelt, C., and J. Raessens (2003) Computer games and the complexity of experience. Proceedings of Level Up. Digital Games Research Conference. Ed. M. Copier & J. Raessens. Utrecht, NL: Digital Games Research Association, p. 421.



Fig. 04 Versión del videojuego de arcade *PacMan* (1980, NAMCO) para la consola Atari 2.600 (1982, Atari).

1.2.3. VIDEOJUEGO (*VIDEO GAMES, COMPUTER GAMES*)

Los primeros intentos de definición del videojuego como tal, aparecen en los años 80 de la mano de teóricos como Sutton-Smith o diseñadores como Chris Crawford. Este último incluye los videojuegos en su categorización sobre los cinco grandes grupos de juegos, en el año 1984:

“... juegos de tablero, juegos de cartas, juegos deportivos, juegos infantiles y videojuegos. (...) Este último tipo de juego se juega en diferentes clases de dispositivos; máquinas recreativas, dispositivos móviles dedicados en exclusiva al juego, consolas como la ATARI 2600 o ATARI 5200, ordenadores personales, etc. El dispositivo actúa como oponente y como árbitro en la mayoría de estos juegos. Muchos de ellos ofrecen gráficos animados. El tipo más común de videojuego es el de habilidad y acción en el que se enfatiza la coordinación motriz. La mayoría de estos juegos son violentos. Existen también otros tipos de

videojuegos como las aventuras graficas, los juegos de role y fantasía, los juegos de guerra...” (Crawford 1984)

Más adelante, en este mismo texto, Crawford presenta una taxonomía más detallada sobre los tipos de videojuegos de la época. Los divide en dos grandes categorías: por un lado los juegos de habilidad y acción, entre los que encontraríamos los juegos de combate, los de laberintos, los juegos de deportes o los de carreras entre otros. Por otro lado los juegos de estrategia; las aventuras graficas y conversacionales, los juegos de rol, los juegos de guerra, los de azar, los educativos e infantiles o los juegos interpersonales.

Dos años más tarde, Sutton-Smith en su reflexión sobre el juguete como tecnología y concretamente del videojuego como maquina de juego, hace una llamada de atención sobre su capacidad para cubrir un espectro de posibilidades mucho mayor que otros juguetes de la época (Sutton-Smith 1986, p. 66):

“El videojuego es el juguete más complejo construido jamás y es mucho mas interactivo que cualquier otro juguete inventado. Comparémoslo por ejemplo con la muñeca Chatty Cathy⁵ que tiene como una docena de frases para responder cuando le tiras de la cuerda. Esta muñeca no tiene en cuenta tus respuestas en cambio un videojuego sí. Chatthy Cathy tiene doce respuestas, un videojuego tiene millones”

Tal y como comentan Salen y Zimmerman, si hasta el momento hemos definido el juego como un sistema, está claro que el medio físico es un importante elemento del mismo, pero esto no significa que constituya el sistema por completo. La tecnología digital no debe ser enfatizada como un medio en sí misma, pero sí debe ser entendida como un elemento más dentro del sistema de diseño de un juego mediado computacionalmente (videojuego):

“Las propiedades subyacentes de los juegos y sus retos centrales a la hora de plantear un sistema de juego, son validas independientemente del medio en el que este se manifieste. Existen cuatro rasgos que caracterizan las cualidades especiales de los juegos digitales. Estas

⁵ Muñeca de la juguetera Mattel producida del año 1959 a 1965. Consultado en marzo 2012 <http://www.youtube.com/watch?v=BSPXpc5N6Kg>

peculiaridades también pueden aparecer en algunos juegos no digitales, pero en los videojuegos están más claramente presentes; interactividad inmediata pero limitada, manipulación de la información, sistemas complejos automatizados y comunicación en red.” (Zimmerman and Salen 2004)

El teórico Alex Galloway aporta una descripción mucho más sucinta de videojuego (Galloway 2006, p. 1):

“Un videojuego es un objeto cultural, circunscrito por la historia y la materialidad, consistente en un aparato electrónico informático y un juego simulado en software. El aparato informático electrónico –el dispositivo para abreviar- puede poseer diferentes formatos. Un ordenador personal, una máquina recreativa, una consola, un dispositivo portátil, etc.”

Galloway explica como en origen el termino videojuego era hacía referencia a un juego de consola visto en un monitor de video, pero para facilitar la comunicación, al igual que puntualiza el mismo autor en su texto *Gamic Action Four Moments*, haremos uso de la acepción popular de videojuego, a lo largo de este estudio, como paraguas para dar cabida a cualquier tipo de juego en soporte informático-electrónico- digital.

Desde las antípodas de estas definiciones anteriores y con un acento muy polémico, el profesor y teórico Espen Aarseth argumenta lo siguiente:

“Los videojuegos no son juegos. Son paquetes de software que contienen juegos y algunas veces, otras muchas cosas como películas, textos, música, etc. El termino videojuego se usa como metonimia del concepto software. Para referirnos a este tipo de objetos usamos términos como ficción interactiva, software épico, *storygame*...” (Aarseth 2010)

Quizás el matiz de la definición de Aarseth sobre el videojuego como paquete de software que contiene otro tipo de elementos esté condicionado por su línea de trabajo sobre los juegos como dispositivos narrativos. Creemos que esta limitación del videojuego a su técnica no es definitivamente acertada, aunque como hemos puntualizado anteriormente hablando de los juegos en general, el

sistema de juego y concretamente el diseño de sistemas de juego tiene mucho que ver con el lenguaje de programación de software. Pretendemos tener en cuenta dentro de este trabajo de investigación el videojuego como instancia digital del juego más que como sistema informático que contiene juego.

Es en este marco del juego digital en el que se plantea la distinción entre dos disciplinas que se acercan al juego desde planteamientos distintos (Eskelinen 2004, pp. 36-44) (Eskelinen 2001). Aunque la división entre narratología (juegos como dispositivos narrativos) y ludología (juego como sistemas jugables) haya creado una especie de cisma entre los estudiosos del juego, en muchos casos estas dos vertientes se complementan.

“Zimmerman y otros advierten que las escenas cinemática demasiado largas, a menudo integradas en favor de incluir narración y personajes al juego, sacan al jugador fuera de la acción y por lo tanto sacrifican los elementos de interactividad que hacen de los juegos, juegos. Se podría argumentar que una tensión similar es la que se encuentra en el centro de los debates actuales de los investigadores del juego, entre los denominados narratólogos y los ludólogos. Los ludólogos temen que los narratólogos quieran imponer una sensibilidad estética ajena a los juegos y por lo tanto amputar al medio sus bloques de construcción básicos para la construcción de la dinámica de juego. Los juegos no deben alcanzar el reconocimiento estético entregándose a una especie de *envidia al cine*, advierten, sino que debe permanecer fieles a sus raíces” (Jenkins 2005)

Galloway explica la convivencia de estos modos de creación de sentido dentro del juego, en un extracto de su texto *Allegories of Control*:

“Mientras que los videojuegos contienen narrativas lineales que se despliegan en amplios arcos o se despliegan durante interludios cinemáticos⁶, también poseen narrativas no lineales que deben ser reveladas durante la experiencia algorítmica de juego.” (Galloway 2006, p. 92)

⁶ Ver diccionario.

Y Dan Pinchbeck amplía el campo de visión proponiendo también la equiparación entre ambos modos de hacer:

“(…) Considero falso el antagonismo histórico entre la historia-narración y el juego (…). Todos los juegos son sistemas que reciben y proyectan información. Algunas cadenas de estímulos/respuesta son concretas - binarias, implacablemente explícitas-. Otras son flexibles - interpretativas, influyentes, implícitas, indulgentes-. La narración recae sobre este segundo tipo. Pero no se puede aislar lo concreto de lo flexible, ya que están entrelazados, obligados, dirigidos y manipulados el uno por el otro.”⁷

A pesar de su excéntrica definición de videojuego, el profesor del Instituto de Tecnología de Copenhague, Espen Aarseth, aboga por un tipo de diseño que aúne las dos disciplinas, la narratológica y la ludológica, en una suerte de matrimonio ludo-narrativo. Según Aarseth existen una serie de aspectos o elementos que comparten ambas corrientes de juego:

El mundo de juego, es decir el espacio dentro del juego. La localización puede ser única, como en *Façade* o *Invaders*, de pasillos lineales de una dirección como en *Fahrenheit* o de dos direcciones como en *Half Life*. Puede tratarse de espacios no conectados como en *Heavy Rain*. De laberintos con diferentes recorridos como en *Diablo* o en las aventuras textuales. Laberintos que parten de un centro como *Star Wars: Knights of the Old Republic* o *Far Cry 2*. O mundos abiertos como *World of Warcraft*.

⁷ Esquema de la ponencia de Dan Pinchbeck en el encuentro *El juego como espacio para la experimentación, actividad crítica y creativa* del programa Jolasean, Arteleku-Tabakalera, noviembre 2011.



Fig.05 Imagen del videojuego *Façade* (2005).



Fig. 06 Imagen del videojuego *Fahrenheit* (2005).

Además del espacio de juego, todos los videojuegos comparten otras características independientemente de que sean más narrativos o mas basados en mecánicas de juego, como los OBJETOS, es decir los elementos y los avatares que los jugadores manejan. Los PERSONAJES, los diferentes agentes con distintas identidades (no solo *bots*, fichas o multitudes). Y los EVENTOS, es decir las acciones que afectan otros elementos.

1.2.4. DISEÑO Y DISEÑADOR DE JUEGO

Antes de comenzar a describir el significado y ciertas connotaciones del término diseño de juego o la figura del diseñador de juegos, debemos aclarar que en este trabajo de investigación, cada vez que nos refiramos al perfil del diseñador o diseñador de juego, estamos aludiendo a la persona que idea la estructura de juego, la que imagina, concibe, traza, crea y origina el sistema de juego. En ningún momento nos referiremos con este término a los profesionales encargados del grafismo, animación y/o del arte de un videojuego.

En su artículo *Formal Abstract Design Tools*, en Gamasutra, Doug Church puntualiza sobre el diseño de videojuegos:

“El diseño del juego es el juego en sí mismo, sin él solo tendríamos un soporte de almacenamiento lleno de datos, pero no de experiencias.” (Church 1999)

Salen y Zimmerman explican así la relación entre diseño de juego y diseñador:

“El diseño es un proceso a partir del cual el diseñador crea un contexto que más tarde será experimentado por un usuario, a partir del cual emerge algún tipo de significado.” (Zimmerman and Salen 2004, p.47)

Pero su puntualización en torno a la relación entre el objeto de juego diseñado y la experiencia que proporciona al jugador es muy interesante:

“El diseñador de juego no diseña directamente la experiencia de juego. Él diseña la estructura y el contexto en el que los usuarios crean su experiencia. Dan forma de modo indirecto a esta experiencia del jugador.” (Zimmerman and Salen 2004, p. 67)

La creación de un ámbito de futura acción por parte del diseñador es lo que Salen y Zimmerman denominan el **Espacio de Posibilidad**. Este es un concepto muy sugestivo que vincula la distancia existente entre la estructura diseñada por el autor y la experiencia de juego del jugador.

Desde la óptica más técnica de autores como Leblanc, el juego como dispositivo diseñado tiene ciertas similitudes con otros tipos diseñados y propone una normalización de las metodologías de creación:

“Todos los artefactos son creados a través de metodologías de diseño. La construcción de un prototipo físico, la arquitectura de un interfaz de software, la construcción de un argumento o la aplicación de una serie de experimentos controlados. Las metodologías de diseño guían el proceso de pensamiento creativo y ayudan a garantizar la calidad del trabajo.” (LeBlanc, Hunicke et al. 2004)

Tomando como referencia su afirmación de que los juegos son dispositivos diseñados, Marc Leblanc, apoya la **metodología iterativa** como modo óptimo para el diseño de juegos. La iteración hace referencia a la puesta en marcha de estados previos del diseño de juego, al contraste de estos prototipos con jugadores, en base a ir corrigiendo el diseño final. Una suerte de versión de las técnicas ensayo error dentro del ámbito del diseño de sistemas jugables.

1.2.5. MECÁNICAS DE JUEGO

En el marco teórico que plantea Marc LeBlanc para el diseño y el análisis de juegos, Mecánicas, Dinámicas, Estéticas (MDE), el autor sienta esta terminología para referirse a los diferentes estados del sistema de juego diseñado (LeBlanc, Hunicke et al. 2004, p. 2):

“Desde la perspectiva del diseñador, la **mecánica** de juego da lugar al comportamiento **dinámico** del sistema –una vez que el juego se pone en marcha-, que a su vez conduce a experiencias **estéticas** específicas para el jugador.”

“Las mecánicas de juego son la composición específica del mismo, la representación de los datos y los algoritmos. Denominamos mecánicas a las diversas acciones, comportamientos y control de mecanismos de los que dispone el jugador dentro del contexto de juego. Junto con el contenido del juego (los niveles, las posesiones, etc.), las mecánicas soportan la dinámica general del juego.”

Esta definición de mecánica de juego tiene unas connotaciones muy técnicas que se refieren concretamente a la estructura básica, a la arquitectura del juego digital, pero si quisiéramos extenderlo a otro tipo de juegos podríamos hablar de las mecánicas de juego como la base estructural del sistema o dicho de un modo más llano, las reglas. Matizando algo más esta afirmación podemos defender que las mecánicas están compuestas por conjuntos predeterminados de instrucciones o reglas, que constituyen la arquitectura del juego.

1.2.6. JUGABILIDAD, DINAMICAS DE JUEGO (GAMEPLAY)

Otro término que escucharemos muchas veces en relación a los estudios de juegos es jugabilidad; consenso de traducción del vocablo anglosajón *gameplay*. Es un concepto un tanto difuso, que hace referencia a la experiencia de juego que surge de las mecánicas planteadas por el diseñador de juego:

“La primera vez que escuche el termino jugabilidad (*gameplay*) fue en una entrevista de trabajo en Atari en el año 1982. El término fue utilizado por alguien que acababa de jugar un juego de arcade nuevo llamado Zaxxon, creo recordar. *Tiene una buena JUGABILIDAD*. Desde entonces, el término se ha convertido en omnipresente en el campo del diseño de juego. La gente habla de la jugabilidad como si fuera algo mágico y místico que todos los juegos deben poseer. Los diseñadores de juegos gustan de autodefinirse como *gente que entienda de jugabilidad, no como los desarrolladores, los de gestión o los grafistas, artistas...* Sin embargo, en realidad, pocos lo entienden, porque la jugabilidad en sí misma es una nebulosa y por lo tanto es un término a veces un tanto inútil. Decir que *la jugabilidad de este juego es buena* es casi tan útil como decir *este es un buen libro*. Llamar a algo *bueno* no nos ayuda a entender qué es bueno en ello, los placeres que ofrece o cómo ir mejorando esa cosa para que sea mejor.” (Costikyan 1994)

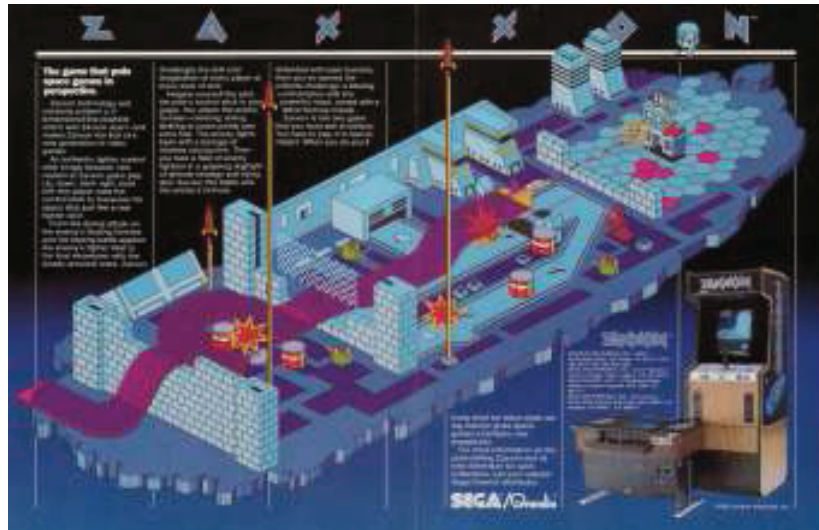


Fig.07 Publicidad de SEGA del año 1982 con su nueva máquina de arcade Zaxxon (1982).

Salen y Zimmerman, desde su planteamiento como diseñadores de juegos, utilizan un término distinto de jugabilidad, para referirse a ese mismo proceso que es el de la puesta en marcha de las mecánicas de juego. *Meaningful play*, que podemos traducir como experiencia de juego significativa, expresa esa fase del juego que los diseñadores no pueden prever debido a que emerge única y exclusivamente cuando el jugador activa el sistema de juego. Esto implica que cada jugador, dependiendo de su cultura, edad, pericia, intereses personales, va a encontrarse con un tipo diferente de jugabilidad. Ambos términos, jugabilidad y experiencia de juego significativa, tienen connotaciones similares ya que son utilizados por los diseñadores para referirse al objetivo principal de un buen diseño de juego. (Zimmerman and Salen 2004, pp. 32-36)

“La experiencia de juego significativa ocurre cuando la relación entre las acciones y los resultados de un juego resultan discernibles e integrados dentro del contexto del juego” (Zimmerman and Salen 2004, p. 34)

Sin embargo, aunque el termino jugabilidad sea extendidamente utilizado por diseñadores, es un concepto que está directamente relacionado con el jugador y su experiencia. Desde el punto de vista del jugador, la jugabilidad consiste en descubrir la estructura del juego, la manera de vencerlo, cómo manipularlo para vencer a tus oponentes, o aumentar tus metas en el mundo de juego (Costikyan

1994). El diseño de la estructura jugable no es más que una parte del juego. Esta serie de reglas y normas concebidas por el diseñador, no significan nada hasta que el propio juego es puesto en marcha por el jugador.

“La regla no es el juego. El flujo del juego está en contradicción con el logro. El juego es lo que comienza más allá de la norma y más allá de la lucha por el resultado”
(Eichberg 2010, p. 191)

Este tipo de propuestas nos interesan en relación a nuestra postura como diseñadores y compartimos con Eichberg y otros autores como Aarseth este punto de concurrencia entre la propuesta del diseñador y la experiencia del jugador. En su artículo sobre metodología para el análisis de juegos, Aarseth hace referencia a la jugabilidad como la experiencia que crean las reglas del juego en el jugador a partir de la estructura creada por el diseñador. (Aarseth 2007, p. 4) La jugabilidad es por lo tanto un concepto que comparten diseñador y jugador. Un concepto que vincula estrechamente al jugador con el diseñador, ya que la experiencia que el primero genera es tan importante como el sistema que la favorece.

Recuperando la terminología de los procesos que Marc LeBlanc propone -, MDE, mecánicas, dinámicas y estéticas de juego – podemos apreciar cómo su definición de dinámicas de juego describe exactamente el concepto de jugabilidad. El autor describe las dinámicas como el comportamiento de los mecanismos sobre los que actúan las acciones de cada jugador y las reacciones del sistema durante el tiempo de ejecución del juego. (LeBlanc, Hunicke et al. 2004, p. 2)

“Algunos comportamientos son resultado lógico de las reglas, otros son indirectos. Las dinámicas normalmente tienen que ver con esta última opción”

Existen otras terminologías para hacer referencia explícita a la relación entre el diseño de juego y la experiencia del jugador. Miguel Sicart, en un texto anterior a su separación de los análisis estrictamente formales en torno al juego, denomina arquitectura a la experiencia de activación del juego por parte del jugador, en relación a los videojuegos:

“¿Qué es entonces el código y que es la arquitectura en los juegos de ordenador? El código es la existencia material del juego antes de que este sea jugado, desde los documentos de diseño hasta las cadenas del lenguaje de programación. La arquitectura es la experiencia de los usuarios a través del código. En términos aristotélicos, el código es el juego en potencia y la arquitectura es el juego en la *actio*. El código regula las posibilidades de la arquitectura, determina la forma en que puede evolucionar.” (Sicart 2005, p. 3)

No estamos muy de acuerdo con este uso del término arquitectura por parte de Sicart y de hecho en este trabajo de investigación no vamos a utilizarlo en referencia a la experiencia de juego del jugador, sino como apuntábamos anteriormente, en relación a la estructura básica de diseño relacionada con las reglas y las mecánicas.

1.2.7. INTERACCIÓN/INTERACTIVIDAD

Si hiciésemos un sondeo aleatorio preguntando sobre la relación entre los juegos y la interactividad, la mayoría de las respuestas relacionarían de un modo instantáneo estos dos conceptos. Sin embargo, la interactividad es un factor insuficiente para construir un juego. En el extracto del texto de Greg Costikyan *Me faltan las palabras y tengo que diseñar*, dentro del catálogo de la exposición *Gameworld* de LABoral, el autor hace referencia a la toma de decisiones dentro del juego y al concepto de interactividad:

“Nos dicen que el futuro será interactivo. También podríamos decir: *El futuro será fnurglewitz*. Sería igual de esclarecedor. El interruptor de la luz es interactivo. Si lo levantas, la luz se enciende; si lo bajas, la luz se apaga. Eso es interacción, pero no es muy divertido. Todos los juegos son interactivos. La situación del juego cambia según lo que hagan los jugadores. Si no cambiara, no sería un juego; sería un rompecabezas. Sin embargo, la interacción no es una cualidad en sí misma. La interacción debe tener un propósito. Lo que hace que un juego sea un juego es la necesidad de tomar decisiones. ¿Qué hace un jugador en cualquier juego? En algunos juegos, tira dados. En algunos

juegos, habla con sus amigos. En algunos juegos, golpea un teclado. Sin embargo, en todos los juegos toma decisiones.”
(Goodman 2007, p. 14)

Según las definiciones que repasan Salen y Zimmerman en su texto *Rules of Play*, todos los medios y casi todas las experiencias son interactivas. Parece que el término es un tanto ubicuo y difuso. En este sentido los autores se plantean si podría servirnos para definir algún rasgo fundamental de los juegos. Salen y Zimmerman repasan diferentes definiciones de interactividad y encuentran cuatro modos de entender los diferentes momentos de este fenómeno (Zimmerman and Salen 2004, pp. 58-69).

Así pues en el lenguaje común interactividad invoca nociones diferentes que van desde la interactividad cognitiva o participación interpretativa; la interactividad funcional o participación utilitaria; la interactividad explícita o participación dentro de opciones y procedimientos diseñados; la interactividad que va más allá del objeto o participación cultural.

En muchos casos estos modos de interactividad se sobreponen y ocurren simultáneamente dentro de la experiencia de un sistema diseñado. Cuando una interacción está diseñada para serlo, posee una estructura interna y un contexto que dota de significado a las acciones tomadas a la hora de llevarla a cabo - aunque por otro lado no todas las interacciones ocurren como resultado de un diseño de las mismas-. Los contextos interactivos ofrecen diferentes opciones a los participantes. Micro-opciones de interactividad en tiempo real o macro opciones que condicionan el progreso general de la experiencia de juego. La unidad básica de significado de los sistemas interactivos es el tándem acción-consecuencia. Desde el punto de vista del diseño y los estudios de juegos la experiencia jugable debe incorporar por lo tanto no solo interactividad explícita, sino elecciones significativas.

1.2.8. PROCESO/PROCEDURAL

Un concepto mucho más útil si queremos definir las posibilidades formales intrínsecas del juego es el término *procedural*⁸. La corriente

⁸ Podríamos traducirlo como procesual o procedimental, que en realidad sería la traducción exacta, pero en computación se está traduciendo al castellano como

proceduralista es una suerte de evolución de la escuela ludológica en el ámbito de los estudios de juegos. Las primeras referencias a este concepto son del diseñador de juegos Chris Crawford. Publicado originalmente en el primer *Journal of Computer Game Design*, en la década de 1980, Crawford habló de *intensidad de proceso* mientras reflexiona sobre su juego *Balance of Power*, un simulador geopolítico que desarrollo en el año 1885:

“La *intensidad de proceso* es el grado en que un programa hace hincapié en los procesos en lugar de en los datos. Todos los programas utilizan una combinación de procesos y datos. Los procesos se reflejan en los algoritmos, ecuaciones, y las derivadas. Los datos se reflejan en las tablas de datos, en las imágenes, los sonidos y el texto. Un programa de *proceso intensivo* dedica la mayor parte del tiempo a realizar cálculos y operaciones, un programa de *datos intensivos* pasa la mayor parte de su tiempo moviendo bytes.” (Crawford 2003, p. 89)

Como comentaba el diseñador Greg Costikyan en en Siggraph del año 2006, bajo esta categorización de Crawford, los juegos de simulacion pertenecían a lo que Crawford denominaba *procesos intensos* mientras que las escenas cinemáticas de los videojuegos formaban parte de la denominada *intensidad de datos*. Los juegos de estrategia son por lo tanto *procesos intensivos*, y los juegos de aventura mueven sin embargo grandes volúmenes de datos (Dillon 2006).

La corriente del Proceduralismo está interesada en los modos en los que los argumentos se insertan en las reglas de un juego y cómo estas se expresan, se comunican y son comprendida por un jugador (Sicart 2011, p. 6). Ian Bogost es uno de los autores que ha estudiado y difundido mayoritariamente esta corriente, a partir de sus investigaciones y textos sobre el juego como un proceso. Sus aportaciones han sido muy bien acogidas por la mayoría de la comunidad de diseñadores e investigadores de juegos ya que proveen de un marco formal para el análisis y creación de juegos y videojuegos. Bogost parte de las teorías expuestas en *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace* (1998), de Janet H.

procedural. Usaremos por lo tanto en este trabajo el calco del término inglés *procedural* como neologismo.

Murray, donde la autora argumenta la singularidad de los artefactos digitales –como los videojuegos- en base a su capacidad para ejecutar una serie de reglas, es decir a su naturaleza como procesos.

La aportación de autores contemporáneos como Bogost ha sido vincular esta particularidad al modo en que estos dispositivos crean valor y discurso. Sin embargo, tal y como veremos más adelante, existen autores como Miguel Sicart que encuentran fisuras y ponen en tela de juicio este tipo de afirmaciones:

“Los proceduralistas toman como punto de partida la enunciación de Janet H. Murray de que los videojuegos son únicos, entre otras cosas, debido a su naturaleza *procedural*, es decir, porque son procesos que operan de manera similar a cómo funcionan los ordenadores. Este argumento, por supuesto, no para aquí: la proceduralidad es entendida no sólo como un marcador ontológico de los videojuegos, sino como la forma específica en que los videojuegos construyen discursos de valor ético, político, social y estético” (Sicart 2011)

Sin el entusiasmo de los autores relacionados con el proceduralismo y en cierto sentido más cercanos a la postura y el análisis que de ésta corriente como marco de estudio hace Sicart, queremos remarcar el hecho de que cualquier creación computacional, basada en algoritmos, tiene un carácter procedural y que puede resultar un contexto adecuado de análisis del juego, teniendo en cuenta las limitaciones que un estudio basado únicamente en el juego como objeto formal posee. En cualquier caso utilizaremos este tipo de acercamientos para identificar ciertas cualidades del juego a lo largo del trabajo.

1.2.9. JUEGO CREATIVO (*CREATIVE PLAY*) Y JUEGO INSTRUMENTAL (*INSTRUMENTAL PLAY*)

El acto de jugar creativamente tiene que ver con los momentos en los que el jugador concibe una experiencia nueva a partir de los elementos de diseño que vienen pre-impuestos por el diseñador. Se trata de un tipo de actitud en la que, conectando con experiencias previas y respondiendo a estímulos concretos (objetos, ideas,

símbolos, personas, personajes, situaciones), el jugador genera prácticas nuevas, únicas y originales. Este tipo de acto de juego tiene que ver con la capacidad del jugador para afrontar las situaciones de un modo nuevo y diferente al impuesto por el sistema de juego.

Miguel Sicart propone, en contraposición a este concepto, el término juego instrumental para referirse diseños de juego en los que el jugador debe limitarse a seguir las reglas y la estructura de juego propuesta por el diseñador.

“El tipo de experiencia de juego condicionada, derivada de los argumentos estrictamente procedurales, se puede definir como un **juego de instrumental**, como el proceso de jugar para otros métodos, como un tipo de juego subordinado a los objetivos, las normas y los sistemas del juego. En este sentido, el acto de jugar está subordinado a la razón, a la lógica de los logros y la progresión determinados por otros factores que no son el propio jugador” (Sicart 2011)

Sicart hace referencia a un experimento de juego creativo que propuso dentro del videojuego WoW⁹, en el que él mismo y algunos de sus alumnos formaron un grupo de jugadores pacifistas. Los integrantes de este grupo debían seguir unas sencillas reglas; no subir de nivel mas allá del nivel 10, no matar criaturas que no les atacasen y no hacer la guerra sino convertirse en peregrinos del inframundo:

“Lo que la experiencia de la cuadrilla de pacifistas me enseñó, me lleva a conclusiones aterradoras: es posible diseñar contra la **experiencia de juego creativa** y en favor del **juego instrumental**. Los jugadores, dada una cierta presión social y política, bien sea ejercida por otros jugadores o por los desarrolladores, no sólo participan de la experiencia de juego instrumental, sino que abogan por su validez y niegan la posibilidad de que otros tipos de juego que existan. Estas dos son consecuencias del proceduralismo y debemos ser conscientes de las consecuencias éticas y políticas que tienen en el desarrollo

⁹ World of Warcraft.

de juegos y de las comunidades de jugadores” (Sicart 2011, pp. 26-27)

Sicart mantiene que WoW es más un trabajo que una experiencia de juego “una serie de conductas determinadas por reglas externas, estrictamente controlada por los desarrolladores y lo que es peor, por otros jugadores” (Sicart 2011, p. 26)

A lo largo de este estudio, tanto en las propuestas teóricas como en la praxis, vamos a intentar promover y defender las experiencias de juego creativo sobre otro tipo de prácticas, como mecanismo desde el que impulsar modos de creación menos subyugantes para el jugador y en definitiva más democráticos en torno a la relación autor/público.

Una vez expuesto todo este cuerpo de conceptos y términos relacionados con el juego y el videojuego como objeto de estudio, pasaremos a analizar de un modo más apropiado las implicaciones del medio como mecanismo artístico y cultural contemporáneo.

Referencias

Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. Artnodes. #7.

Aarseth, E. (2010). The Aesthetics of Bottom-Up. Conference on Computational Intelligence and Games. Copenhagen, IT University of Copenhagen.

Baudrillard, J. (1981). La pasión de la regla De la seducción. E. Cátedra. Madrid.

Caillois, R. (1994). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo, Fondo de Cultura Económica.

Canossa, A., G. Kirkpatrick, et al. (2009). Making sense of game aesthetics, Digital Games Research Association DIGRA.

Castronova, E. (2007). Exodus to the virtual world: how online fun is changing reality. New York, Palgrave Macmillan.

Costikyan, G. (1994). "I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games." Interactive Fantasy #2.

Crawford, C. (1984). The art of computer game design. Berkeley, California, Osborne McGraw-Hill.

Crawford, C. (2003). Chris Crawford on game design, New Riders Publishing.

Church, D. (1999). "Formal Abstract Design Tools." Retrieved 22/02/2011, from http://www.gamasutra.com/view/feature/3357/formal_abstract_design_tools.php.

Dillon, B. A. (2006) SIGGRAPH Keynote: Designing Games for Process Intensity Gamasutra. The Art & Business of Making Games

Eichberg, H. (2010). Bodily Democracy: Towards a Philosophy of Sport for All. London, Routledge.

Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. Game Studies, the international journal of computer game research. **1**.

Eskelinen, M. (2004). Towards computer game studies. First person. New media as story, performance, and game. MITPress. Cambridge, Massachusetts.

Gadamer, H. G. (1984). Play as the clue to ontological explanation. Truth and Method, Continuum Publishing Group.

Galloway, A. (2006). Gaming: Essays on Algorithmic Culture, University of Minnesota Press.

Goodman, C. (2007). GAMEWORLD. LABoral. Gijón.

Huizinga, J. (2008). Homo ludens. Madrid, Alianza.

Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. Handbook of Computer Game Studies. J. Goldstein. Cambridge, Massachusetts, MIT Press. **175-192**.

Juul, J. (2005). "Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory." Retrieved 21/02/2011, from <http://www.half-real.net/dictionary/>.

Juul, J. (2005). Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, Massachusetts ; London, MIT Press.

LeBlanc, M., R. Hunicke, et al. (2004). Mechanics, Dynamics, and Aesthetics: A Formal Approach to Game Design and Game Research. San Jose.

Sicart, M. (2005). The Ethics of Computer Game Design. Changing Views – Worlds in Play. D. G. R. A. DiGRA.

Sicart, M. (2011). Against prodedurality. Game Studies, the international journal of computer game research. Copenhagen, Center for Computer Games Research. **11**.

Sniderman, S. (1999). "Unwritten Rules." The Life of Games. Retrieved 25/02/2011, from <http://www.gamepuzzles.com/tlog/tlog2.htm>.

Sparisou, M. (1989). Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse. New York, Ithaca.

Suits, B. H. and F. Newfeld (1990). The grasshopper: games, life, and Utopia. Boston, D.R. Godine.

Sutton-Smith, B. (1986). Toys as culture. New York, Gardner Press.

Sutton-Smith, B. and E. M. Avedon (1971). The Study of Games. New York, John Wiley & Sons, Inc.

Zimmerman, E. and K. Salen (2004). Rules of play : game design fundamentals. Cambridge, Massachusetts, The Mit Press.

1.3. EL VIDEOJUEGO COMO MOTIVO DE CREACIÓN: PROPUESTAS DE GAME ART

No pretendemos de ningún modo entrar a valorar, dentro de este proyecto de investigación, si los videojuegos pueden ser denominados arte o no. Es un cuestionamiento que se nos antoja arto retórico y además está muy alejado de los intereses de nuestros presupuestos conceptuales. Quizás de entre todas las referencias al respecto que hemos leído en los últimos años, los apuntes de John Tones, desde una postura cínica, descarada y en pro de la cultura popular, han sido de lo menos afectado que hemos visto -aunque su tono ponga en tela de juicio el propio término *arte*-:

“¿Son los videojuegos arte? Es una cuestión de nomenclatura. Si consideramos arte cualquier creación humana con fines plásticos o de comunicación, sí, los videojuegos son arte, como sálvame de luxe, los cuadros de Goya y los tebeos porno. Luego hay arte de buena calidad y de mala calidad y ambos pueden ser interesantes por distintas razones.” (Tones 2011)

Sin embargo, parece patente que los artistas llevan años apropiándose de los idearios y la iconografía de los juegos, incorporando tecnologías relacionadas con el juego a su trabajo y más minoritariamente, comenzando a producir juegos originales. Jóvenes artistas como Anita Fontaine y sus ingenuas modificaciones de shooters o artistas de renombre como Bill Viola, que en colaboración con el Electronics Arts Game Innovation Lab de la Universidad del Sur de California, presenta proyectos como *The Night Journey* (2009) con pretensión de videojuego, que sin embargo resulta una mera anécdota cinemática interactiva, un espacio inmersivo con recurrencia a obsesiones de la obra precedente del autor, más que un juegos digital.

Teóricos como Alexander Galloway, haciendo referencia a la denominación que autores como Peter Wollen utilizaban para describir el contracine que hacían cineastas como Jean-Luc Godard, denomina contrajuego a aquellas prácticas que se apropian o aproximan al videojuego desde una praxis artística. Galloway dice sobre el contrajuego:

“Hay una serie de razones por las que Godard ha roto con la transitividad narrativa (...) Tal vez lo más importante es que pueda perturbar el hechizo emocional de la narración y por lo tanto forzar al espectador, interrumpiendo el flujo narrativo, a reconcentrar y reorientar su atención. Este mismo tipo de interrupción aparece en las modificaciones de juegos realizados por artistas. Por esta razón, algunos han sugerido que en la actualidad existe una nueva vanguardia, un movimiento de *contrajuego* sobre el que gravitan las obra de autores como **Jodi, Anne-Marie Schleiner, Brody Condon, Retro You, Cory Arcangel o Tom Betts**, entre otros.” (Galloway 2006, p. 109)



Fig. 01 *Super Mario Clouds* (2002) de Cory Arcangel

En el catálogo de la exposición Gameworld que Laboral Centro de Arte y Creación Industrial realizó en el año 2007, como arranque a una serie de revisiones sobre la noción de juego y las interrelaciones que esta genera sobre la sociedad actual, Galloway vuelve otra vez sobre el *contrajuego* y lo divide en dos tipos de actitudes artísticas diferentes (Galloway 2007):

“Existen hoy dos alternativas de estética del *contrajuego*: la negación y la privación. La primera implica excluir del juego cualquier posibilidad de intervención lúdica forzando su retorno a otros medios (vídeo, animación); la segunda, supone una censura o reprensión que se plasmaría en una autorización a seguir jugando pero sólo en forma inteligente o autoconsciente. ***Super Mario Movie* de Cory Arcangel y PaperRad o 650 Polygon John Carmack de Brody Condon** serían juegos de negación; ***Darkgame* de Eddo Stern o 2nd Person Shooter de Julian Oliver**, de privación. La negación, representa la destrucción del juego. La privación, su revisión. Ambas modalidades dejan sin desvelar la verdadera esencia de eso que hace que un juego sea un juego, bien postergándola para siempre, bien por un instante.” (Goodman 2007)¹

Por otro lado, el creador e investigador Axel Stockburger amplía el espectro y propone otros parámetros para dividir las producciones de Game Art. Él categoriza y posiciona este tipo de piezas dentro de tres modos de hacer diferentes: **apropiación, modificación y producción** (Stockburger 2006, p. 228)

En realidad ambos autores manejan conceptos convergentes con denominaciones ligeramente diferentes. Tanto la negación de Galloway, como la apropiación de Stockburger describen proyectos de Game Art que en un análisis pormenorizado resultan ser formatos de arte pretéritos como pintura, escultura, performance, videocreación, arte digital, video documental, etc.

¹ Texto de Alexander R. Galloway dentro del catálogo de la exposición *Gameworld* de Laboral Centro de Arte y Creación Industrial.



Fig. 02 650 *Polygon John Carmack* (2004) de Brody Condon

Entre los años 2001 y 2011 ha habido, a nivel estatal, un importante número de exposiciones centradas en la creciente producción de trabajos que relacionan de un modo u otro las prácticas artísticas contemporáneas con los videojuegos (Sánchez-Coterón 2011). Desde la exposición que propuso el MEIAC de Badajoz el año 2001, titulada *Des-juego/De-game*, hasta *Playful & Playable* el 2010 en Vitoria-Gasteiz, el recorrido y el enfoque de las diferentes muestras ha ido variando. A nivel europeo otros tantos ejemplos como *Game Over* (1999) en el Museum für Gestaltung de Zurich, *Synworld* (2001) en el Museumsquartier de Viena, la exposición online *Cracking the Maze, Game Plug-ins and Patches as Hacker Art*

(1999)² o *Game On* (2002) en la galería Barbican de Londres (Stockburger 2006, p. 209), podrían completar la lista.

Enunciaremos a continuación una serie de trabajos de autores en torno al videojuego, muchos de los cuales han formado parte de exposiciones sobre Game Art a nivel estatal, que utilizan el videojuego como motivo de sus obras artísticas.

1.3.1. GAME ART QUE DESHECHA EL JUEGO.

A. PINTURA

Ni el juego ni el videojuego aparecen en ninguno de los trabajos que citaremos brevemente a continuación, más allá de la mera alusión o como simple motivo a representar. La turbadora serie de imágenes de Jon Haddock tituladas *Screenshots*, interpretan acontecimientos mediáticos icónicos a través de unas infografías que muestran acontecimientos reales, como por ejemplo la imagen del héroe anónimo de la Protesta de la Plaza de Tiananmen, *Anonymous man faces down tanks at Tiananmen Square. Beijing, 1989. (2000)*, junto a escenas ficticias extraídas de películas como *Doce hombres sin piedad* (Berger 2008, p. 538).

Estos dibujos isométricos, como *Assassination of Martin Luther King. Memphis, Tennessee, 1968. (2000)*, se presentan desde un punto de vista omnisciente que nos recuerda a la visión que tenemos en los videojuegos en tercera persona. Tal y como describen en el catálogo de la exposición *Gameworld* de LABoral, “la mezcla desconcertante de familiaridad y novedad aporta una desconocida sensación de intimidad a los acontecimientos (...) Aunque el título, *Screenshots* - captura de pantalla en inglés-, alude a imágenes capturadas del interior de un videojuego, la obra de Haddock ha sido cuidadosamente dibujada con Photoshop (...) El artista utiliza, donde el dibujo lo permite, información documental.”

² En julio de 1999, la artista e investigadora Anne-Marie Schleiner comisarió la exposición “Cracking the Maze: Game Plug-ins and Patches as Hacker Art”. en la San Jose State University, California. La exposición contó con artistas y hackers de juegos y presentaba modificaciones artísticas de videojuegos comerciales.

Las pinturas de Miltos Manetas sobre gente jugando a videojuegos *PAINTINGS: People involved with computers and videogames*, infografías como *Game City* (2009) de Totto Renna -Pieza producida para la exposición Over The Game en Sevilla-, o los retratos de avatares de la simulación social *Second Life PORTRAITS* (2006) de Eva y Franco Mattes son ejemplos de este tipo de obras que desde la pintura referencian de algún modo a los videojuegos.

B. ESCULTURA E INSTALACION

Lo objetual también está presente en muchas de las muestras de Game Art. Por ejemplo la pieza *nOtbOt* (2007) de Walter Langelaar. Se trata de un ordenador que juega en modo autónomo a través de un joystick. El público puede coger el mando para notar la violencia del control del ordenador.

También las escultura del artista Brody Condon; *650 Polygon John Carmack* (2004) en honor a uno de los fundadores de la desarrolladora idSoftware -creadores de videojuegos como Wolfenstein, Doom o Quake-, o la escultura de varillas de poliuretano *Need for Speed. Cargo cult* (2005), que replica un modelo de coche del juego de simulación de carreras *Need for Speed*.

C. PERFORMANCE

Siendo la performance un arte directamente vinculado con la experiencia de juego, ninguna de las acciones incluidas en las diferentes muestras de Game Art en los últimos diez años trabaja sobre el concepto de juego. Una vez más, se vuelven a quedar con la parte más cosmética de la instancia contemporánea del juego, el videojuego.

En *First person shooter* (2005) de Aram Bartholl, el artista prepara unas gafas que presentan un arma vista desde la óptica tradicional de los juegos de disparo en primera persona. En su performance *WoW* (2006) el mismo autor, coloca mediante pértigas los nombres de los participantes encima de sus cabezas al igual que ocurre en el juego online multijugador World of Warcraft.

Yan Duyvendak, trabaja también sobre juegos de disparo en primera persona, investigando y reflexionando, según el mismo, sobre los orígenes de la violencia virtual - *Game Over* (2004)-. En una acción llevada a cabo en Arteleku en el año 2006 *You are dead!* (2006) Duyvendak representa un personaje de shooter en una acción verdaderamente extensa, en la que a medida que la violencia de la acción se enfatiza su personaje pasa de ser jugador activo a ser un personaje guiado por el público.

Marc Owens, escenifica en la vida real una manifestación de la práctica del transgenero virtual, mediante un traje facetado en su acción *Virtual Transgender Suit* (2008).

D. VIDEO Y ANIMACION DOCUMENTAL

Axel Stockburger, ha creado hasta la fecha dos videos en los que documenta fenómenos que afectan a diferentes tipos de jugadores: *Boys in the hood* (2005), es una serie de entrevistas a jugadores habituales del videojuego Grand Theft Auto –GTA- en las que estos narran sus acciones dentro del juego, de tal modo que parecen anécdotas de la vida real. Del mismo autor es el video documental *Goldfarmer* (2008), que trata sobre el fenómeno de jugadores de países asiáticos que invierten muchas horas dentro de juegos multijugador online para vender más tarde sus logros dentro de estos videojuegos a otros jugadores de origen occidental³. Sobre el plano de la entrevista a uno de estos trabajadores/jugadores el creador ha sobreimpreso la cabeza de su personaje dentro del juego.

El artista Eddo Stern, trabaja sobre los dilemas sociales que generan los videojuegos multijugador online, en su trabajo *Level sounds like devil. BabyInchrist vs. His father* (2006). Este proyecto presentado en formato animación relata la historia de un adolescente ("BabyInChrist"), que vive con una familia cristiana adoptiva. Este jugador pregunta en los foros cristianos online: "¿Es World of Warcraft malo?". La comunidad le ayuda a considerar los dilemas

³ Sobre este mismo tema se puede revisar el artículo *The life of the chinese gold farmer* de Julian Dibbell, publicado en el New York Times el 17 junio 2007. Existe también otro documental titulado igual que el de Stockburger y dirigido por Jin Ge en el año 2006.

morales y espirituales que implica reconciliar su vida en el juego World of Warcraft, además de las estrictas correcciones de su padre y los desafíos de su nueva fe.



Fig. 03 Fotograma del video documental *Goldfarmer* (2008), de Axel Stockburger.

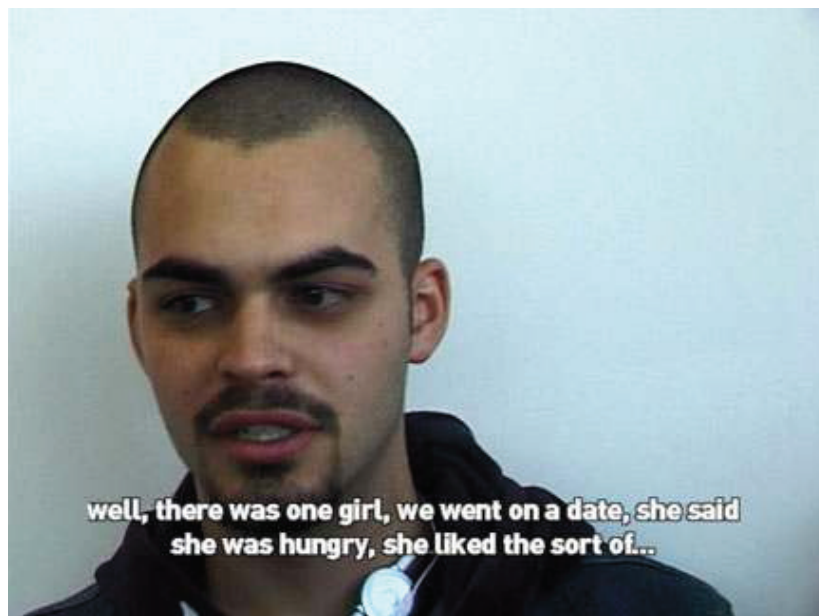


Fig. 04 Fotograma del video documental *Boys in the Hood* (2005), de Axel Stockburger.

E. VIDEOCREACIÓN, ANIMACION Y ARTE DIGITAL TRANSMEDIA

Estrecho adventure (1996), de Valeriano López, es una pieza de videoocreación, con estética de videojuego, que trata sobre la inmigración procedente de las costas norteafricanas en el sur de Andalucía. En *Readyplayed* (2006), de Ludic Society - colectivo compuesto por Margarete Jahrmann y Max Moswitzer-, ocurre algo

parecido. Se trata de un proyecto de vídeo sobre el parkour en los suburbios de las ciudades francesas, en el que la estética que aporta el material analógico pixelado y algún otro detalle como una barra de estado en la pantalla, proporcionan aspecto de videojuego retro.

Dentro del mismo ámbito de la videocreación *Tokyo arcade warriors - Shibuya* (2005), de Axel Stockburger, son una serie de videoretratos de jugadores. Las caras en primer plano de los jugadores han sido grabadas mientras jugaban en tres salones recreativos cerca de Shinjuku (Tokyo).

Otro tipo de proyectos utilizan materiales gráficos extraídos de juegos para componer piezas plásticas. *AX/BX* (2005) de Brent Gustafson, esta generado a partir de 128 pantallas de inicio diferentes de videojuegos arcade.

En esta misma línea transmediática podríamos situar a las producciones *machinima*⁴. Piezas como *El tenista* (2006) de Felipe G. Gil -ZEMOS98)-en las que con metraje extraído de un videojuego de simulación deportiva de tenis, el autor reflexiona sobre la sociedad contemporánea en un ejercicio audiovisual lineal, en el que el juego no existe más allá de la alusión gráfica.

Un caso similar serían la serie de reinterpretaciones que Brody Condon ha hecho de pinturas religiosas medievales del norte de Europa, en las que usa el desarrollo tecnológico y estilo visual actual de los juegos. *Defaultproperties()*; (2006), o *Resurrection. After bouts* (2007), aunque se presentan en la galería como una mezcla de animación e infografía, se trata en realidad de videojuegos autómatas. Las piezas son una recreación animada, pero no interactiva, de las escenas clásicas de la pintura europea.

“Este juego automático presenta una figura gordita asiática que se mueve y que tiene una terrible enfermedad en la piel, aparentemente absorta en oración en un paisaje medieval del Norte de Europa, al lado de un hombre vestido en pieles que deambula por el río con una espada en llamas. Mientras tanto el cielo se va llenando de un movimiento extra-dimensional desde donde emerge un ser astral.” (Condon 2011)

⁴ Ver diccionario

1.3.2. GAME ART NAVEGABLE, QUE NO JUGABLE

Otro gran grupo de proyectos dentro del Game Art son aquellos que dialogan de un modo más directo con el videojuego. Galloway denomina privación a las propuestas en las que el público tiene la opción de experimentar de algún modo el espacio del juego bajo una serie de limitaciones impuestas por el autor. Stockburger amplía su calificación refiriéndose al concepto técnico y habla de este tipo de proyectos como modificaciones. Este es un término muy extendido entre la comunidad de videojugadores.

Los *mods* o modificaciones de juegos son, según algunos autores, una práctica de ingeniería inversa. Básicamente se trata de la libre apropiación y modificación del software de cualquier videojuego, con el objetivo de crear otro distinto (Baigorri 2004). El punto de partida formal de esta ingeniería inversa son los patches, es decir, alteraciones de los gráficos, la arquitectura, el sonido y el diseño de personajes de juegos de ordenador que ya existen en el mercado (Doom, Quake, Wolfenstein 3D, Half Life, Unreal Tournament, Max Payne, etc.). El resultado de estos patches es un mod o juego realizado con las herramientas y el motor de un proyecto comercial. El objetivo de todos ellos es modificar, generalmente con sentido crítico, humorístico o irónico, el carácter original del juego; se trata de parodias éticas y estéticas preconcebidas. Bajo la óptica de Baigorri, los mods son actos conceptualmente subversivos que implican una doble intencionalidad: por un lado crítica (de revisión) y creativa (de regeneración), que también pueden considerarse como un desafío testimonial a las multinacionales que sustentan la industria del videojuego⁵.

Los artistas modifican los juegos con diferentes fines y de distintos modos. Algunos crean proyectos con un marcado carácter ético como *Velvet strike* (2001). Este proyecto de colaboración entre los artistas Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon es una acción de protesta dentro del juego multijugador online Counter Strike mediante el uso de sprays de grafiti. El proyecto fue concebido durante el inicio de la guerra contra el terrorismo del ex-presidente

⁵ Sin embargo a la industria del videojuego no les preocupan demasiado estos proyectos, ya que en realidad este tipo de prácticas ayuda a las corporaciones a difundir sus juegos y a aumentar aún más la venta de sus productos, favoreciendo así la expansión viral de sus artículos.

Bush y creó cierta controversia entre los jugadores habituales de Counter Strike.

Otros artistas modifican el juego hasta tal punto que el juego desaparece por completo y tan solo queda su paisaje a modo de pintura cinemática, como *Super Mario Clouds* (2002), de Cory Arcangel. O modificaciones extremas que no solo destruyen el juego sino su espacio de navegación como *Ctrl-space* (1998) de JODI, la cual casi podríamos denominar como un hackeado del videojuego Quake. El nivel de intervención es tan alto que apenas se reconoce ni el sistema de navegación espacial.

Algunas modificaciones eliminan el juego pero sacan partido a los espacios tridimensionales de los engines de juegos comerciales. Por ejemplo *[Domestic]* (2003) de Mary Flanagan. Se trata de una modificación del videojuego Unreal Tournament 2003. Flanagan utiliza como texturas fotografías familiares y de textos conceptuales. La pieza es la narración del recuerdo de un niño sobre el incendio de su casa.

Otras modificaciones respetan más los materiales originales e incluso plantean dilemas relacionados con las relaciones jugador/personajes no jugables dentro del juego. *Deathjam* (2001) de Julian Oliver es una modificación del juego de disparo en primera persona Half Life en la que hay treinta y dos robots inteligentes y el jugador puede utilizar el punto de vista de cualquiera de ellos para desplazarse por el espacio, tanto de los vivos como de los que va matando.

Además de todo tipo de modificaciones, los artistas también utilizan los espacios de juego para intervenciones y performance dentro del propio juego. Uno de estos casos es el proyecto *Dead in Iraq* (2006) de Joseph Delappe. El comienzo de esta intervención dentro del videojuego *America's Army* (2002), coincidió con el tercer aniversario del comienzo de la invasión EEUU en Irak. El autor entra en este videojuego multijugador online que sirve de herramienta de reclutamiento al ejército americano, con un avatar llamado "dead in Iraq", escribiendo los nombres, área de servicio, edad y fecha de muerte de cada una de las personas fallecidas en el conflicto armado en Iraq.

En cierto modo todas estas obras artísticas que hemos enumerado parecen estados de transición, procesos lógicos de adaptación y reconocimiento de un medio nuevo. Esta visión remediada (Bolter and Grusin 1999) y algo postmoderna desde la que se han forjado todos estos trabajos, se presenta como el paso lógico hacia una madurez del juego y el videojuego como recurso y objeto de creación. En su texto del año 1999 Jay David Bolter y Richard Grusin describen y argumentan estos procesos del siguiente modo:

“No es de extrañar que los entusiastas de los nuevos medios sigan reclamando la novedad como valor esencial, ya que han heredado de la modernidad el supuesto de que un medio debe ser nuevo para ser significativo. (...) En los medios de comunicación digitales de hoy, como en el arte moderno en la primera mitad del siglo XX, el medio debe pretender ser completamente nuevo con el fin de promover su demanda de inmediatez. Debe constituirse en un medio que (por fin) proporciona la experiencia inmediata que todos los medios anteriores buscaron, pero no pudieron alcanzar. (...) Como hemos demostrado, lo que es de hecho nuevo, es la forma particular en que cada innovación se reorganiza y reconstruye el significado de los elementos anteriores. Lo que resulta nuevo en los nuevos medios es por lo tanto, en cierto modo viejo y conocido: la promesa de lo nuevo mediante la remediación de lo que ya ha ocurrido” (Bolter and Grusin 1999, p. 270)

Nuestra postura en relación a este planteamiento podría calificarse de tardomoderna, ya que entendemos la remediación como un paso ineludible y lógico hacia un estado mas evolucionado del medio, en el que sus propiedades ontológicas se desarrollan y se suman para crear propuestas más evolucionadas.

1.3.3. EL GAME ART EXCLUIDO DE LAS EXPOSICIONES DE GAME ART



Fig. 05 *Game of life, Jersey Edition* (2003), de Catarina Campino.

En general el ámbito de los sistemas de juego (game), no es un territorio demasiado explorado por los artistas, que prefieren moverse en relación al juego dentro de su acción lúdica (play). Esto posiblemente hace que tampoco exista demasiada producción teórica desde la crítica de arte en relación al fenómeno. Sin embargo existen algunos ejemplos, muchos de los cuales están relacionados con los juegos de mesa. *Game of life, Jersey Edition* (2003), es un juego de tablero de la artista portuguesa Catarina Campino con ciertas similitudes al Monopoly o al juego de La Oca. En esta propuesta de Campino, cada jugador asume el rol de diferentes personajes que representan a inmigrantes recién llegados a la isla de Jersey - un paraíso turístico en el canal de la Mancha -. De este modo los jugadores pueden tener la experiencia simulada de vivir bajo los condicionamientos legales y las peripecias sociales que han de ir viviendo este tipo de personas. En Jersey la vida resulta especialmente ardua y extremadamente diferenciada dependiendo del tipo de inmigrante que seas: un piloto de Fórmula 1, un cónsul, un constructor, una jardinera, una camarera de hotel o una trabajadora no cualificada.



Fig. 06 Alice Becker-Ho y Guy Debord jugando al Kriegspiel (1977).

Otro caso, esta vez histórico, es el del juego de guerra diseñado por Guy Debord: Kriegspiel⁶. Debord comenzó a diseñar el juego en los años cincuenta. En 1965, antes de renegar de las leyes de propiedad intelectual como proclamaría posteriormente en el 68, patentó sus reglas. Debord se sentía fascinado por las guerras y llegó a escribir que su juego encerraba todos los conflictos, que era una perfecta abstracción de cualquier combate y batalla. El propio autor no cesó de estudiar su juego, considerándolo su gran proyecto personal y lo describía del siguiente modo:

"Conseguí presentar las bases de la guerra en un juego de tablero bastante simple. Las sorpresas que depara este Kriegspiel parecen inagotables; y me temo que puede ser la única de mis creaciones a la que alguien reconocerá cierto valor en el futuro. (...) Este Kriegspiel (juego de guerra), lleva al tablero las operaciones de dos ejércitos de igual fuerza, cada uno persiguiendo, mediante sus maniobras, la destrucción de su adversario. Cada ejército está obligado al mismo tiempo a proteger, dentro del territorio que controla, los recursos necesarios para sus campañas y a mantener sus líneas de comunicación abiertas."

⁶ Citado con anterioridad en el capítulo 1.1.2 *El juego y los movimientos de vanguardias del siglo XX*.

Para Debord, Kriegspiel no era sólo un juego, era también una *guía* sobre cómo la gente debía vivir sus vidas en la era del capitalismo fordiano (aquellos años de prevalencia de las teorías de Henry Ford en los EEUU y su intento de presentar un capitalismo más amable). Pensaba que los activistas revolucionarios podrían aprender con el juego cómo luchar y vencer a los opresores de la Sociedad del Espectáculo. En el año 1977 Debord entabló amistad con Gérard Lebovici y fundaron la *Society of Strategic and Historical Games* y publicaron las reglas del Kriegspiel. Fabricaron cinco tableros con sus piezas, realizados en plata y cobre. El libro de reglas se ha editado en varias ocasiones desde entonces en forma de libro o de fanzine (1987, 2006, etc.) con escasa repercusión, más allá de algunos homenajes anarquistas en Internet⁷.

Este tipo de propuestas tienen menos repercusión y en muy pocas ocasiones son incluidas en las muestras de Game Art. Como explica Aarseth, estos juegos son eclipsados por los videojuegos, en parte debido al carácter atractivo del objeto audiovisual que componen los videojuegos:

“El estudio de la estética de los juegos es una práctica reciente que abarca menos de dos décadas. A diferencia de las teorías de juegos en matemáticas o ciencias sociales, que son mucho más antiguas, los juegos se convirtieron en objeto de estudio para las humanidades sólo cuando los videojuegos y juegos de ordenador se volvieron populares. (...)¿Qué ha sucedido para provocar este cambio? Una explicación mejor sería que estos juegos, a diferencia de los juegos tradicionales o los deportes, están formados por contenido artístico no efímero (palabras, sonidos e imágenes almacenados), que los acercan mucho más al objeto ideal de las humanidades, la obra de arte. Así, se vuelven visibles y comprensibles desde un punto de vista textual para el observador estético, de un modo en que fenómenos anteriores no lo eran.

⁷ Como anécdota, el artista y profesor de Cultura y Comunicación en la Universidad New York de juegos Alex Galloway hizo en 2008 con su grupo Radical Software Group (RSG) una versión digital del juego de Debord y la viuda de este le demandó por plagio. Sin embargo Galloway, convencido de no haber infringido ninguna ley, ha declarado en repetidas ocasiones "No he violado ninguna propiedad intelectual, entre otras cosas porque en la legislación americana se afirma sin ambigüedades que las reglas genéricas de un juego no están sometidas a copyright".

Sin embargo, esta repentina visibilidad, que probablemente también se debe al tremendo éxito económico y cultural de los juegos de ordenador, genera varios puntos ciegos en el observador estético, especialmente si se ha formado en el análisis textual/visual, como suele ser el caso." (Aarseth 2007, p. 2)

Referencias

Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. Artnodes. #7.

Baigorri, L. (2004) Game as Critic as Art 2.0. XVII Exposición Audiovisual de la Facultad de Bellas Artes de Bilbao pp. 61-67

Berger, E. (2008). Homo Ludens Ludens. Trilogía del Juego. LABoral. Gijón.

Bolter, J. D. and R. Grusin (1999). Remediation Understanding New Media. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

Condon, B. (2011). "Youth of the Apocalypse Series, 2006-2008." Retrieved 27/12/2011, from <http://tmpspace.com/?portfolio=youth-of-the-apocalypse-2006-2008>.

Galloway, A. (2006). Countergaming. Gaming, essays on algorithmic culture. Minneapolis, University of Minnesota Press.

Galloway, A. R. (2007) La no diversion.

Goodman, C. (2007). GAMEWORLD. LABoral. Gijón.

Sánchez-Coterón, L. (2011). Listado de exposiciones de arte y videojuegos en España (in progress). Videojuegos y Cultura desde la periferia del arte. Madrid.

Stockburger, A. (2006). The rendered arena, modalities of space in video and computer games. London, University of the Arts. **Memoria para optar al grado de Doctor.**

Tones, J. (2011). "El pixel es bello." Aux Magazine 47.

1.4. CASO PRÁCTICO: COMISARIADO DE LA EXPOSICIÓN *PLAYFUL & PLAYABLE*

*“La gestión cultural sin ideología y sin el objetivo
de alcanzar una ciudadanía crítica
es gestión del espectáculo.”*

Twitter José Ramón Insa Alba 15 marzo 2011

EL JUEGO COMO NUEVO MEDIO CREATIVO: MÁS ALLA DE LAS PROPUESTAS DE GAME ART

A grandes rasgos, de entre el cuerpo de exposiciones dedicadas a la relación entre la creación y los videojuegos a nivel estatal, existen tres corrientes bien diferenciadas. Por un lado las dedicadas a proyectos directamente relacionados con Game Art -*GameWorld* en LABoral, *Try Again* en La Casa Encendida y Koldo Mitxelena-, las dedicadas a juegos determinantes de la historia del videojuego -*Game Over: Tres maestros del videojuego: Shigeru Miyamoto, John D. Carmack y Will Wright*- y por otro, y en menor medida, las dedicadas a visibilizar juegos y videojuegos creativos -*Playware* en LABoral-. Dentro de este último modelo solo unas pocas como las exposiciones de juegos independientes de Estación Futuro en Intermediae Matadero Madrid -*Los sueños euclideos Kenta Cho, Espacio, tiempo y emoción, Vida Interior*- o *Playful & Playable* en Proyecto Amarika, se han centrado en diseños realizados por creadores que trabajan al margen de las grandes desarrolladoras.

Teniendo en cuenta la importancia específica de muchos de los conceptos básicos que hemos descrito en relación al juego y al videojuego y partiendo de la premisa de no repetir la evidencia de una muestra más de Game Art en la que el juego no fuese el protagonista, comenzamos el proyecto de comisariado del programa de actividades culturales y exposición *Playful & Playable* sobre experimentación en torno al videojuego independiente. El programa, propuesto desde Proyecto Amarika -una iniciativa artístico-cultural ciudadana en Vitoria-Gasteiz-, pretende visibilizar proyectos desde el

mundo del videojuego que de algún modo se distinguen, por un lado de los circuitos artísticos convencionales y por otro de las producciones de juegos más comerciales.

La exposición Playful & Playable (Lúdico y Jugable), se inauguró en junio de 2010 con una muestra de once juegos de creadores independientes internacionales, en la que la idea principal era ofrecer un panorama general del tipo de producciones que se están desarrollando desde el ámbito del diseño de juegos independiente. Creemos que desde esta perspectiva es desde donde se están proponiendo trabajos más interesantes, posiblemente debido al menor condicionamiento de estos creadores a estructuras establecidas por los mercados; bien sea mercado del arte o el del videojuego comercial.

A continuación describiremos algunos de los proyectos incluidos en Playful & Playable. La muestra intenta recorrer dos vectores sobre los que discurre la creación independiente de videojuegos y que sustentan la mayoría de los trabajos incluidos en ella; la crítica y la experimentación con videojuegos. Partiendo del contexto de participación ciudadana desde el que planteábamos la selección de contenidos, teníamos claro que no queríamos proponer una exposición codificada a los ojos de las personas no familiarizadas con los videojuegos. Hubiese resultado completamente ilógico sugerir una exposición para ese porcentaje mínimo de población que son los jugadores hardcore y/o el público interesado por propuestas artísticas y culturales contemporáneas. Intentando encontrar el equilibrio entre estos escenarios, programamos finalmente una serie de proyectos, que aunque no resultaban primordialmente ambiciosas a nivel de complejidad del diseño del sistema de juego, incluían apuestas de experimentación en alguno de los factores que constituyen el mismo juego; bien desde el aparato narrativo, bien desde el enfoque ludológico.

Con respecto a los proyectos con contenidos críticos que formaron parte de la exposición, planteamos en general un tipo de juegos que hacen análisis explícito y directo de situaciones socio culturales concretas y que en la mayoría de los casos está vehiculado a través de la narración del juego. Este tipo de crítica es más accesible, para el público neófito en relación a los videojuegos, que otros planteamientos de la misma índole vinculados al sistema procedural del juego. Sin embargo, como veremos más adelante, este tipo de

propuestas se centran demasiado en las reflexiones expuestas de un modo literal por el diseñador.

A Slow Year (Ian Bogost, 2010)

A Slow Year es una rareza preciosista dentro de la producción de videojuegos de su autor Ian Bogost, diseñador de videojuegos, investigador, teórico y docente en el Georgia Institute of Technology. Bogost trabaja habitualmente sobre la consideración de los videojuegos como medio de expresión y la muchos de sus proyectos anteriores a *A slow Year*, se basan en juegos de carácter político y artístico. Ha escrito numerosos ensayos muy relevantes sobre estudios de juegos, algunos de los cuales repasaremos a lo largo de este trabajo de investigación. *A Slow Year* es una colección de cuatro juegos que hacen referencia a las estaciones del año; otoño, invierno, primavera y verano. No se trata en este caso de juegos de estrategia ni de acción, las cuatro propuestas versan sobre una apuesta experimental dentro del ámbito ludológico que es la experiencia de observar como dinámica de juego. Cada uno de estos juegos de grafica retro –con claras referencias a la estética audiovisual de los videojuegos de Atari-, requiere un tipo diferente de contemplación sosegada y acción metódica. Se trata de una peculiar y particular remezcla de inspiraciones provenientes de la poesía imagista anglosajona de principios del siglo XX, los videojuegos de Atari y el audiovisual interactivo. Las instrucciones de juego originales, en inglés, tienen forma de poema japonés haiku.

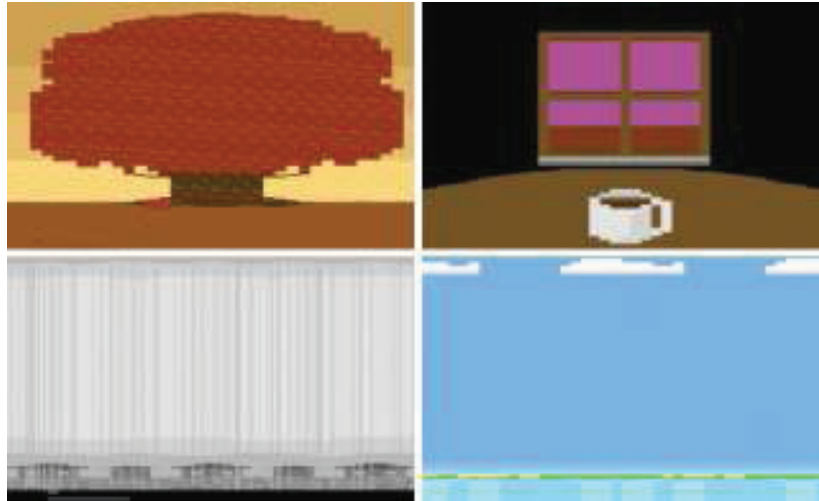


Fig. 01 *A Slow Year* (2010), de Ian Bogost.

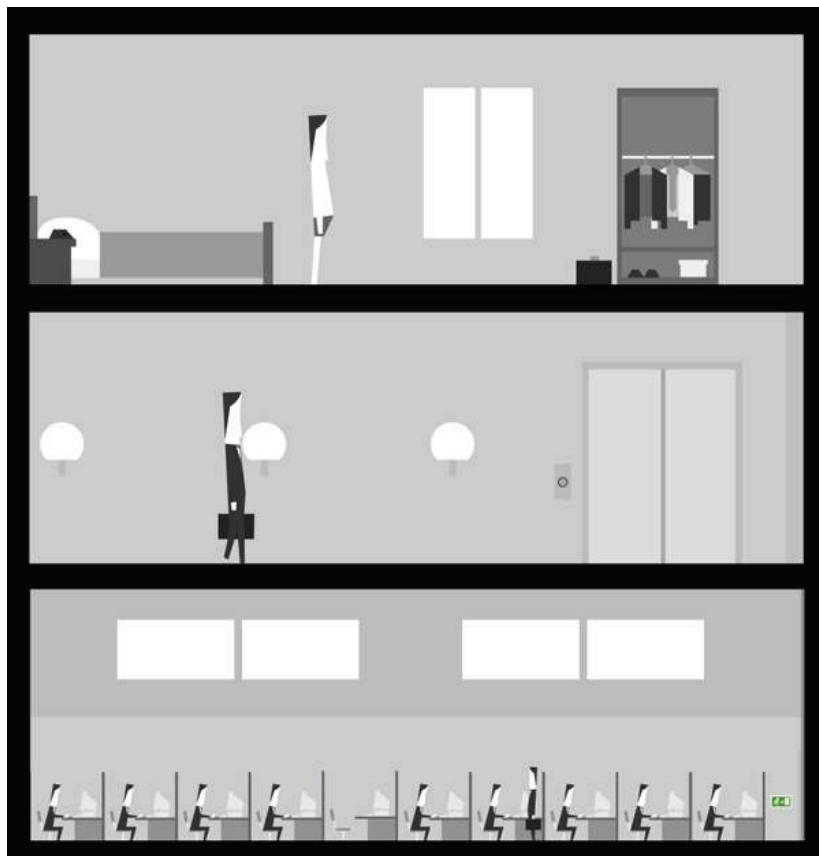


Fig. 02 *Every Day The Same Dream* (2009), Molleindustria.

Every Day The Same Dream (Molleindustria, 2009)

Every Day The Same Dream es un juego que formalmente podríamos incluir en la categoría de las narrativas interactivas¹ - ramificación de una historia de forma interactiva que nos lleva a múltiples caminos - y que reflexiona sobre la alienación y el rechazo hacia el trabajo y la monotonía. Es un relato corto, que nos cuenta la experiencia de un día a día sombrío, en el que no sabemos diferenciar demasiado bien entre el sueño o la pesadilla del personaje de juego. Jugamos en el papel de un hombre gris, sin rostro, que se mueve en una trayectoria unidimensional (condicionada por los presupuestos del scroll horizontal y la lectura occidental de izquierda a derecha), que está atrapado en su rutina diaria. La única posibilidad de liberación, o condenación, o de despertar de esta rutina ocurre cuando el jugador descubre todas las vías posibles de sutil desobediencia. Molleindustria (nombre sobre el que produce juegos el italiano Paolo Pedercini), aspira a re-apropiarse de los videojuegos como una forma popular de comunicación de masas. El objetivo general de la mayoría de sus producciones es investigar las potencialidades persuasorias del medio subvirtiendo los géneros y las convenciones de los juegos convencionales. Al igual que comentábamos que ocurre con *A Slow Year* dentro de la producción de juegos de Ian Bogost, *Every Day The Same Dream* es uno de los juegos más poéticos y no por ello menos militantes de este creador italiano, que cuenta entre sus anteriores diseños con juegos que tratan temas como la pedofilia eclesiástica, los modos de producción de macdonals, el consumismo hi-tec, los trabajos basura, etc.

¹ Ver Diccionario.

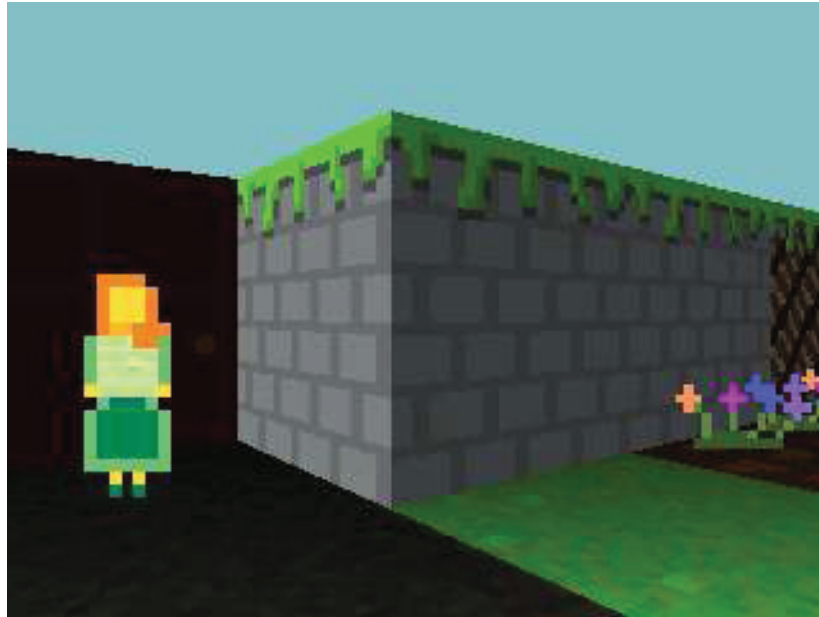


Fig. 03 *Judith* (2009), de Terry Cavanagh y Stephen Lavelle,



Fig. 04 *Radiator 1-1: Polaris* (2009), Robert Yang.

Judith (Terry Cavanagh y Stephen Lavelle, 2009)

Judith es un juego de aventura en primera persona ambientado en un castillo abandonado. La grafica del juego es deudora del estilo retro de pixel grande, tipo el clásico videojuego *Wolfenstein 3D*. Comenzamos jugando en el papel de Jeff, pero la estructura narrativa, con saltos temporales y espaciales, nos va poniendo en la piel de otros personajes, antiguos habitantes del castillo. A nivel narrativo se trata de una historia convencional de lugar encantado, usado por una pareja de amantes para sus encuentros amorosos. Mediante estos saltos temporales y espaciales a los que hacíamos referencia, el jugador vive una serie de visiones que le hacen reconstruir la siniestra historia del lugar. El desarrollo de este juego estuvo motivado por una breve colaboración de los autores en una jam de creación de videojuegos en Londres, en diciembre de 2008. Terry Cavanagh y Stephen Lavelle se conocieron estudiando matemáticas en Dublín. Stephen prosiguió sus estudios y actualmente trabaja como programador de videojuegos. Terry dejó su antiguo trabajo en el mundo de las finanzas para dedicarse a desarrollar juegos de manera independiente y en la actualidad es uno de los desarrolladores indie europeos más fecundos y con más repercusión a nivel internacional. Cavanagh trabaja casi todos los géneros desde juegos de disparos, a plataformas de habilidad, o experimentos en narrativa interactiva. Dentro de este último género podríamos incluir *Judith*, sin dejar de revisar otros trabajos del mismo autor como *Pathways* o incluso el plataforma en torno al mito de Orfeo y Eurídice, *Don't look back*.

Radiator 1-1: Polaris (Robert Yang, 2009)

Este trabajo de Robert Yang es una modificación del juego de disparo en primera persona *Half Life*, en la que como jugadores nos dedicaremos a mirar las estrellas, en un paraje localizado en Central California, en el marco de una cita un tanto peculiar. *Polaris*, el primero de una serie de tres juegos del mismo autor, es un experimento tanto por el hecho de trasladar experiencias reales (encontrar la estrella polar con esta técnica funciona realmente en todo el Hemisferio Norte), como por el tipo de representación ambigua de la voz narradora. El género del narrador nunca se especifica y como explica el propio autor, esto sólo es posible a

través del texto que acompaña las imágenes del juego. Robert Yang estudia actualmente Diseño en la escuela Parsons de Nueva York y cuando desarrollo esta primera entrega de Radiator 1-1: Polaris, era estudiante de literatura inglesa en la Universidad de Berkeley. Su trabajo gira en torno a la creación de videojuegos con más carga literaria y teatral que lo que habitualmente encontramos en este ámbito. Tal y como describe Yang, sus proyectos tienen básicamente que ver con el aparato narrativo de los juegos y las ideas centradas en la experiencia del jugador, de una manera similar a la teoría de Dziga Vertov sobre el montaje cinematográfico, donde el jugador debe ser el encargado de hacer las conexiones emocionales entre los distintos nodos de significado (Candeira 2010, p. 38). Dentro del ámbito de las modificaciones de juegos de acción en primera persona, los proyectos de Yang guardan cierta similitud con algunos otros proyectos experimentales, como por ejemplo *Dear Esther*, del estudio inglés *The Chinese Room* (Bajo la coordinación del investigador y diseñador de juegos Dan Pinchbeck).

Super Kid Fighter (Nathan Martin – Carbon Defense League, 1998)

En 1998 el colectivo Carbon Defense League desarrolló este peculiar juego llamado Super Kid Fighter para la Nintendo GameBoy, inspirado en escritos del polémico psiquiatra y psicoanalista Wilhelm Reich y como boicot a una compañía como Nintendo obsesionada con el bloqueo de las acciones de ingeniería inversa hacia sus productos. En Super Kid Fighter jugamos siendo un niño que está en la escuela y la aventura comienza cuando un compañero nos da una invitación para un prostíbulo público y gratuito para personas de todas las edades. Además del juego, Carbon Defense League publicaron un kit de desarrollo con software, esquemas e instrucciones para crear contenidos para la Gameboy, llamado *Child As Audience, where technology and anarchy fuck*, que incluye música del grupo Creation is Crucifixion y textos del colectivo Critical Art Ensemble. El objetivo del proyecto era recuperar un medio controlado, en este caso la consola Gameboy, incluyendo contenidos activistas. Como acción complementaria, el juego fue cargado en cartuchos de Game Boy y mediante la mecánica del “robo inverso” fue puesto en circulación en tiendas, suplantando a juegos comerciales reales. En la exposición Playful & Playable se podía jugar a Super Kid Fighter en una vieja Gameboy y también

podía ser consultado el manual de desarrollo *Child As Audience, where technology and anarchy fuck*.



Fig. 05 Libroto *Child As Audience, where technology and anarchy fuck* del proyecto *Super Kid Fighter* (1998) Nathan Martin y Carbon Defense League.

Gamebroker (Derivart y David Pello, 2009)

GameBroker son tres cartuchos para la Nintendo Gameboy que abordan las últimas crisis históricas desde una serie de minijuegos. Cada uno de estos tres videojuegos nos trasladan a las crisis financieras de los ochenta, noventa y la llamada crisis de las puntocom a inicio de los años 2000, respectivamente. Los juegos, además del apartado lúdico, nos retan con preguntas acerca de estas épocas de crisis, que deberemos responder correctamente para aumentar nuestra puntuación final. GameBroker nos invita así a una pequeña reflexión sobre la naturaleza casi cíclica de las crisis financieras que nos vienen visitando en las últimas décadas. Derivart es un colectivo de arte interdisciplinar que trabaja en la intersección entre el arte, la tecnología y las finanzas. El grupo está compuesto por un artista plástico, Jesús Rodríguez, un ingeniero informático especializado en interfaces de juego, Mar Canet y un sociólogo, Daniel Beunza. Para este proyecto el colectivo ha colaborado con David Pello, un diseñador de hardware y programador asturiano que

trabaja en proyectos de software libre, retro computing, instalaciones interactivas, etc.



Fig. 06 Diferentes pantallas del juego *Gamebroker* (2009), de Derivat y David Pello.

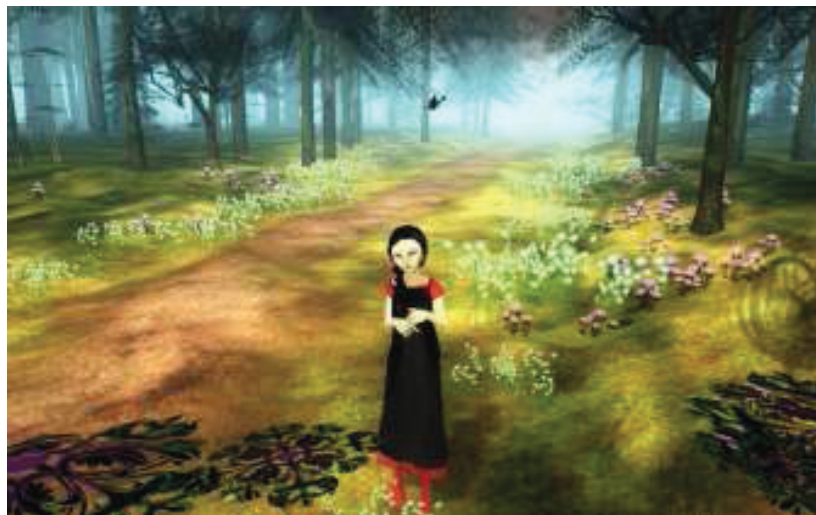


Fig. 07 *The Path* (2009), Tale of Tales.

The Path (Tale of Tales, 2009)

The Path es un juego de miedo, que revisa el cuento de caperucita roja desde una perspectiva actual. Podemos elegir entre seis caperucitas distintas, cada una de las cuales representa un personaje, con unas características diferentes y de hecho, cada uno de estos avatares nos guiará por distintos modos de vivir el relato, aunque como aseguran sus creadores, la mayor parte de la historia

está en la mente del jugador... Uno de los aciertos de *Tale of Tales* es crear una clara dicotomía entre la experiencia de juego condicionada por el relato tradicional de caperucita roja, a partir del cual el jugador debiera seguir el camino para llegar hasta casa de la abulita y la elección libre del jugador de perderse por el bosque, que en este caso está apoyada por los diseñadores, que colocan la experiencia de juego significativa dentro de esta opción, teniendo en cuenta que el jugador más creativo preferirá perderse por el bosque que seguir el camino. En general, el juego ofrece una experiencia de exploración, descubrimiento e introspección. La jugabilidad está diseñada para llevar al jugador hasta un estado de inmersión que le hará sentir en primera persona los oscuros temas que trata el juego.

Auriea Harvey & Michael Samyn fundaron *Tale of Tales* en el año 2002 con el propósito de crear ocio interactivo elegante y emocionalmente rico. Desde entonces han producido y publicado de modo independiente otros trabajos como *The Endless Forest*, *The Graveyard*, *The Path*, *Fatale* y *Vanitas*

Dark Room Sex Game (Copenhagen Game Collective, 2008)

Dark Room Sex Game es el único juego multijugador de la muestra y puede ser experimentado por un rango de dos a cuatro jugadores. Se trata de un audiojuego de ritmo, erótico, sin gráficos, que solo puede ser jugado a partir de las señales de audio y las señales hápticas del mando de la wii. Cada jugador empuña un wiimote y debe agitarlo a un ritmo preciso, alternando con el resto de jugadores. Cada vez que agitamos el wiimote, emitimos un gemido y el mando vibra en nuestras manos. Los jugadores reciben aleatoriamente un avatar de voz femenino o masculino y necesitan fijarse en las reacciones de los otros jugadores para poder continuar la experiencia. La finalidad es alcanzar el clímax con tu compañero/a de juego, acelerando el ritmo del modo correcto, pero el jugador se acelera o va demasiado lento su avatar sonoro se queja. En la versión orgia, para cuatro jugadores, el jugador debe adivinar quién es su compañero de juego y alcanzar el clímax antes que la otra pareja.

Copenhagen Game Collective es un colectivo multi-genero, multi-nacional, sin ánimo de lucro con base en Copenhague, Dinamarca.

El colectivo cuenta con una tupida red de diferentes compañías, proyectos no comerciales e individuos creativos. Uno de los miembros más activos del colectivo e investigador en el Center for Computer Games Research del IT de Copenhagen, Douglas Wilson asegura que *Dark Room Sex Game* es interesante no porque hable de cuestiones de sexo, sino porque evoca una suerte de vergüenza en el jugador, de incomodidad a la hora de afrontar un juego de sexo colectivo desde la experiencia social en primera persona.



Fig. 08 *Dark Room Sex Game* (2008), Copenhagen Game Collective.

Civilization V. Age of Love (Eastwood – Real Time Strategy Group, 2008)

Se trata de la segunda modificación que ha hecho el colectivo Eastwood – Real Time Strategy Group sobre los juegos de la saga *Civilization* del diseñador Sid Meier. En la primera modificación, llamada *Civilization IV*, el juego reflexionaba sobre el papel de las empresas tecnológicas de la información. Este segundo proyecto, *Civilization V* continúa esta misma línea de crítica sobre el tecnocapitalismo, centrándose en las estrategias en tiempo real de las comunidades online. Es un juego que aborda la competitividad de empresas del mundo web 2.0 como Facebook, YouTube, de juegos online masivos como *World of Warcraft*, de simulaciones sociales como *Second Life* y el panorama de la creación de contenidos colectivos y la economía que esto mueve sin beneficios para los que

aportan estos contenidos. Para avanzar en el juego estas empresas usan tácticas como el chantaje emocional, el marketing tribal, control por parte de la comunidad, el miedo, etc. El proyecto está basado en investigaciones sobre economía digital, marketing online y redes sociales y es un claro ejemplo de representación de procesos socio-económicos a partir de sistemas de juego.

“A pesar de que otras técnicas pueden estar total o parcialmente impulsadas por el deseo de representar los procesos humanos o materiales, sólo los sistemas procedurales, como los programas informáticos² representan en realidad el proceso a través de procesos. Aquí es donde el poder particular de la autoría procedural radica, en su capacidad innata para describir los procesos.” (Bogost 2007, p. 14)

CuteXDoom II (Mike Pelletier y Anita Fontaine, 2008)

CuteXdoom II (que podríamos traducir como *lindo por obligación*) es una modificación del videojuego de acción Unreal Tournament 3, convertida según sus autores en una experiencia de rococó digital. Los jugadores tienen la tarea de guiar a un personaje en estado de embriaguez por envenenamiento, Sally Sanrio, a través de un mundo mitad kirsch, mitad siniestro, en busca de un antídoto. La contextualización de la situación de juego es extradiegetica, es decir durante la experiencia de juego no hay más dinámicas que divagar por el espacio de juego y conocemos de la historia de nuestro personaje a partir de un texto introductorio: “Sally ha sido captada por la secta CuteXdoom, en la cual se adora la posesión de objetos y materiales para llegar hasta la felicidad”. El proyecto fue instalado en la sala Amarika en un puesto de juego idéntico al del resto de juegos, pero habitualmente los artistas crean un ambiente específico para esta modificación.

² Podemos añadir que no solo la versión computacional de los juegos, los videojuegos, son sistemas, sino que los juegos en sí mismos tienen un cierto carácter *procedural*.



Fig. 09 *Civilization V. Age of Love* (2008), Eastwood – Real Time Strategy Group.

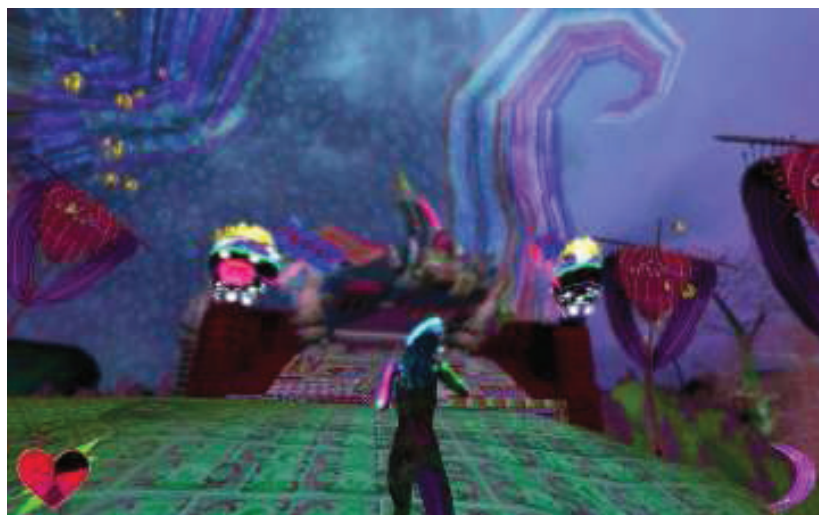


Fig. 10 *CuteXDoom II* (2008), Mike Pelletier y Anita Fontaine.

La mayoría de estos trabajos estaban y continúan estando disponibles online en las páginas de los propios autores, algunos de modo gratuito (Molleindustria, Terry Cavanagh y Stephen Lavelle, Martin le Chevallier, Copenhagen Game Collective) y otros adquiribles por precios que van desde los muy módicos 9.99 dólares del juego de Tale of Tales, hasta los 19.95 de la propuesta de Ian Bogost³. En este sentido la intención de situar todos estos juegos en

³ Algún autor como Robert Yang ofrece su modificación de modo gratuito, pero necesitamos haber adquirido con anterioridad el juego comercial sobre el que corre el mod para poder experimentarlo.

un espacio expositivo no perseguía sino la labor ampliar o visibilizar su existencia a otro tipo de públicos durante el periodo de la muestra en la sala Amarika de Vitoria-Gasteiz y con posterioridad, en la web del programa *Playful & Playable*⁴ como repositorio estable y permanente de estos contenidos.

Otros proyectos presentados en la muestra como el de Carbon Defense League o el del Colectivo Derivart junto con David Pello, necesitaban hardware específico -en ambos casos cartuchos para Nintendo Gameboy y sus correspondientes y antiguas consolas portátiles- con lo cual su instalación en sala era el único modo de que el público experimentase estos juegos⁵.

Curiosamente, esta experiencia de comisariado nos ha revelado que los juegos desarrollados por creadores más vinculados al ámbito artístico convencional sufren en algunas ocasiones una suerte de síndrome de software propietario. Estos juegos solo son accesibles mediante las comunicaciones de texto y audiovisuales no jugables que los autores proporcionan en sus webs o en catálogos de otras exposiciones y tristemente en algunos de estos casos, tras una potente propuesta retórica y unas imágenes impecables, la experiencia de juego no resulta tan brillante.

Referencias

Bogost, I. (2007). Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

Candeira, J. (2010). Inner Life. Estación Futuro. Intermediæ. Madrid, Matadero Madrid.

⁴ <http://www.amarika.org/play>

⁵ El juego de Carbon Defense League existe en formato rom y puede jugarse gratuitamente en un emulador de Nintendo Gameboy. Descarga del rom, consultado en marzo 2012:

http://www.selectparks.net/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=2

NIVEL 2.

LOS JUEGOS INDAGAN SOBRE SUS FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS: LA ESTÉTICA DE JUEGO

Si en la primera sección de este trabajo de investigación, que denominamos *NIVEL 1* en una clara analogía a la estructura clásica de los videojuegos, hemos revisado las relaciones actuales de juego y el videojuego con el mundo del arte, desde una perspectiva que partía de la creación artística para llegar hasta el juego, el recorrido que desempeñaremos en esta segunda sección va a tener un flujo inverso. Acometeremos en este *NIVEL 2* la esencia estética de los juegos y los videojuegos desde disciplinas relacionadas como la historia y la crítica de arte, los estudios de filosofía estética y por supuesto, los actuales análisis de juegos. Además, aislaremos y definiremos dos nuevas estéticas de juego como propuesta teórica de nuestro estudio y presentaremos el análisis de un proyecto práctico desarrollado en función de las indagaciones relacionadas con este ámbito de estudio.

2.1 ESTÉTICA DE JUEGO

*"The cult of the Fuhrer in Nazy Germany had aestheticized
politics, while Marxism hoped to politicize art"*
Walter Benjamin. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*¹

Este apartado aborda el tema de la estética de juego a través de un análisis sistemático, a partir de una metodología de investigación en la que los documentos - trabajos empíricos, investigaciones previas, ejemplos prácticos, etc.- y las fuentes de otros autores son deconstruidos para extraer sus datos. Tomaremos las propiedades u opiniones documentadas del tema, en este caso las estéticas de juego, y las condensaremos analíticamente con el fin de encontrar su esencia.

Mientras que definir el juego puede resultar una tarea más o menos abordable dentro del contexto de esta investigación, intentar precisar el concepto contemporáneo de estética puede provocar numerosos debates y desencuentros, además de presentarse como una labor verdaderamente vasta. De hecho, definir su objeto de estudio con mayor precisión ha sido la principal tarea de la estética moderna y sigue siendo un concepto problemático y polémico de tratar.

"Pregunte a los teóricos de la estética contemporáneos lo que hacen, sin embargo, y es probable que le respondan que la estética es el análisis filosófico de las creencias, conceptos y teorías implícitas en la creación, la experiencia, la interpretación, o la crítica de arte" (Kelly 1998, pp. xi)

Es por esto que en un primer momento nos vamos a centrar en los acercamientos que desde el campo de los estudio de juegos se han hecho al tema, para proponer más adelante unas categorías

¹ En *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, ed. Leo Braudy and Marshall Cohen (New York: Oxford University Press, 2004), p. 811.

estéticas parciales, relacionadas con nuestros intereses como investigadores y diseñadores de juegos.

2.1.1. ESTÉTICA DE JUEGO: DEFINICIÓN

La estética dentro del ámbito del videojuego es un término ambiguo, que se utiliza algunas veces inapropiadamente o de un modo un tanto ligero y puede dar lugar a confusiones, debido a lo difuso de la expresión. Uno de los retos de entender el verdadero calado de la expresión *estética de juego* es que se enfrenta al concepto muy extendido en el lenguaje popular de estética como belleza visual. Diferentes autores han revisado este concepto en los últimos tiempos dando cuenta de la naturaleza incierta del mismo (Lauteren 2002), (El-Nasr, Niedenthal et al. 2006), (Hutchison 2005). A partir de estos y otros estudios realizados podemos entrever a priori la existencia de, al menos, dos líneas de pensamiento diferenciadas.

La primera, define la estética de juego como un fenómeno sensorial con el que el jugador se encuentra al enfrentarse al juego: hablamos de la experiencia visual, auditiva y táctil. Autores de revistas especializadas, como el magazine online Gamasutra, hablan de estética de juego haciendo mucho hincapié en la estética visual de los mismos (Hayward 2005). También autores que abordan el diseño de juegos, como Richard Rouse, se refieren a estética audiovisual cuando utilizan el término en sus ensayos. (Rouse, Ogden et al. 2005)

Henry Jenkins y Kurt Squire en su artículo incluido en el catálogo de la exposición *Game On*, hacen referencia a la herencia e influencia de algunos movimientos artísticos dentro de los videojuegos:

“Muchos diseñadores de juegos son reclutados de las escuelas de arte y muchos continúan pintando y consultando libros de arte en busca de inspiración. Como consecuencia, una revisión de los espacios de juego revela un amplio rango de influencias estéticas, incluyendo el expresionismo (cartografiando las emociones en el espacio físico) y el romanticismo (dotando a los paisajes de cualidades morales). A partir de que los diseñadores de videojuegos profundicen en estas tradiciones artísticas, podrán

desarrollar los espacios más significativos y evocadores emocionalmente.” (Jenkins and Squire 2002, pp. 64-75)

Si bien su postura parece hablar en un primer momento de estéticas visuales, el texto deja la puerta abierta a interpretaciones relacionadas con otros tipos de opciones artísticas.

“Los juegos representan un nuevo *arte vivo*, tan adecuado para la era digital como los medios de comunicación lo fueron antes para la era mecánica. Los videojuegos ofrecen nuevas experiencias estéticas y transforman la pantalla del ordenador el reino de la experimentación y la innovación, desde una perspectiva ampliamente accesible.” (Jenkins 2005),

La otra corriente de investigación define la estética de juego como una expresión de la experiencia del juego, como el placer, la emoción o el sentimiento que siente o sufre el jugador, la "experiencia estética". Algunas definiciones sobre la estética de juego, como la interpretación de jugabilidad de Jesper Juul, o las afirmaciones de Espen Aarseth, excluyen explícitamente el apartado audiovisual. (Juul 2005 p. 164).

“La estética de juego no tiene que ver con el apartado visual o gráfico del juego, sino con juegos que proporcionan una experiencia de juego interesante.” (Aarseth 2010)

Otros autores como Myers, aseguran que la interfaz gráfica y sonora, al contrario de aumentar la experiencia de juego, lo que hacen es enmascararla:

“De todas las características que distinguen a la experiencia estética de los medios digitales – y en particular la experiencia de los juegos digitales - la repetición de esa misma experiencia es lo más peculiar. En otros medios menos interactivos, más antiguos y convencionales, los placeres estéticos aparecen de un modo más inmediato y directo. Por ejemplo, el disfrute de las artes visuales, auditivas y kinestésicas se experimenta tanto en el momento de su experiencia física como en su reflexión a posteriori o en la repetición persistente. Y en cierta medida, esto también ocurre con los videojuegos y en particular en lo que respecta

a ciertos tipos de juegos (como los de disparo en primera persona), que emplean señales visuales apelando directamente a los sentidos y con ello invocan respuestas mecánicas a menudo involuntarias.

Sin embargo, independientemente de la calidad de las imágenes empleadas, la interfaz digital de los juegos de ordenador no permite el acceso directo e inmediato a sus patrones y diseños. Las imágenes de los juegos digitales son siempre imágenes en movimiento y ese movimiento es siempre en referencia a otra cosa: lo no-visual (o, aquí, el anti-visual). Las necesidades del interfaz del videojuego retrasan y contextualizan la experiencia estética dentro de las reglas del juego o, dicho de manera más amplia, dentro de una experiencia de juego interactiva y auto-reflexiva.” (Myers 2005)

Estas dos interpretaciones sobre la estética del juego parecen sin embargo el claro reflejo de una problemática muy similar dentro de la historia del discurso estético. En primera instancia, una concepción básicamente informada de las estéticas de juego debiera tener en cuenta los materiales de algunos de los ámbitos más directos a los cuales pertenece el juego; por ejemplo la estética de los nuevos medios de interacción entre personas y sistemas computacionales. Dentro del campo de la *interacción humano-sistema computacional* (en inglés Human-Computer Interaction o HCI), tampoco existe unanimidad declarada sobre la cuestión estética.

“En el contexto de la interacción Humano-Sistema Computacional se mencionan dos tipos de estética, estética clásica y estética expresiva. Estética clásica se refiere a las nociones tradicionales que hacen hincapié en el diseño ordenado y claro y la estética expresiva a la creatividad y la originalidad en el diseño. Algunos estudios muestran que la estética clásica se percibe de manera más uniforme por los usuarios, mientras que la estética expresiva puede variar en función de efectos de encuadre o de diferentes estímulos culturales y contextuales” (Ahmed, Al Mahmud et al. 2009)

Ante la incapacidad de acotar este término dentro del ámbito de los estudios de juegos, parece que el consenso, la corriente más apoyada tanto por investigadores como por diseñadores de juego, va

en pro de no referirse a la estética de juego únicamente como la parte gráfica y sonora del mismo, sino al resultado empírico que el jugador experimenta interactuando con el diseño, es decir, a la propia experiencia del jugador. La búsqueda de la estética como reacción emocional o reflexiva del jugador. En este sentido algunos investigadores incluyen los aspectos audiovisuales dentro de la experiencia que crea el jugador con su interacción. Al igual que reflexionaba Walter Benjamin sobre la arquitectura en su clásico artículo de 1936, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*:

“Las edificaciones (la arquitectura) pueden ser recibidas de dos maneras: por el uso y por la contemplación. O mejor dicho: táctil y ópticamente.” (Benjamin 1989)

Algo parecido ocurriría con los juegos, que pueden ser experimentados sumando los diferentes sistemas de significado que los componen. Es decir la complejidad de un sistema de juego nos aleja de las lógicas inductivas. Tomemos como referencia el juego del estudio belga Tale of Tales, *The Path*. A primera vista podríamos deducir que parece un *ingenuo cuento de hadas*, en el que caminas como en un *ingenuo cuento de hadas* y tu personaje es como la protagonista de un *ingenuo cuento de hadas*... pero una vez puestas en marcha las dinámicas de juego por parte del jugador, resulta ser una historia a ratos bastante cruda, con escenas nada naïf como las que aluden a la violación de una de las protagonistas.

“El uso puede enseñarnos mucho acerca de un objeto o un ambiente. Podemos lamentar haber comprado nuestro teléfono, unos zapatos o una casa después de haber tenido suficiente tiempo para realizar actividades con o dentro de ellos. Sin embargo, la interpretación performativa no es sólo acerca de la utilidad de un objeto. El uso también nos permite interpretar un objeto estético. En su libro *Emotional Design*, Donald Norman entrevista a varios usuarios acerca de objetos cotidianos tales como coches, relojes y herramientas. Esto es lo que dijo una persona de su abridor de botellas: *[mi herramienta favorita es] el modelo de abrebotellas de vino Screwpull. Empujas hacia abajo y tiras hacia arriba: el corcho de la botella se desliza. Empujas de nuevo hacia abajo, aprietas y levantas y el corcho sale de la*

espiral. ¡Es maravilloso! El primer día que lo cogí abrí tres botellas de una vez ¡era tan divertido! Después de haber probado un Screwpull yo mismo, estoy de acuerdo en que la experiencia no es nada frustrante, como suele serlo normalmente con un abridor de botellas tradicional. Si nunca has utilizado uno, puedes obtener una idea de cómo funciona observando una fotografía o, mejor aún, viendo un vídeo. Sin embargo, las imágenes no pueden transmitir su sencillez y elegancia. La persona entrevistada en la cita no sólo alaba el abridor de botellas a nivel práctico, sino también estético. Su experiencia estética asumió la practicidad, ya que admite que fue tan divertido usar el abridor de botellas que le llevo a una especie de frenesí de abrir botellas. Lo mismo ocurre con los juguetes y juegos. Algunos de ellos no nos aportan solo diversión, sino que nos sentimos bien cuando los manipulamos, nos permiten usarlos de una manera placentera.” (Frasca 2007, pp. 137-138)

En este sentido, Henry Jenkins hace referencia a la carrera por crear gráficos realistas en detrimento de diseñar experiencias de juego “... el cine (en los años 20's también) confundía la mejora tecnológica con el avance estético, equivocando el deseo de reproducir la realidad con el deseo de crear una experiencia emocionalmente atractiva.”

Otros como Zimmerman también argumentan que los juegos necesitan recuperar una estética menos lujosa, liberada de cinemáticas tan elaboradas y recuperar los elementos fundamentales que hacen al juego distinto de otros medios expresivos. Zimmerman advierte:

“Los intentos equivocados de aplicar los conocimientos y los métodos de Hollywood para el mundo de los videojuegos dan como resultado CD-ROMs llenos de secuencias de video pero carentes de sentido de juego.” (Zimmerman and Lantz 1999)

Y en su texto *Do Independent Games Exist?* (¿Existen los juegos independientes?) Zimmerman vuelve sobre esta misma idea:

“Los juegos sufren una suerte de envidia del cine. Lo que se entiende por *realismo* en los juegos es un uso torpe y poco imaginativo de los gráficos 3D. Es hora de que los desarrolladores de juegos dejen de tratar de repetir los placeres de las películas. Los juegos necesitan encontrar sus propias formas de expresión, capitalizando sus propiedades únicas como sistemas dinámicos y participativos.” (Zimmerman 2002)

Esta apreciación de Zimmerman tiene que ver con lo que ocurre en las superproducciones comerciales. En la escena de desarrollo independiente sin embargo existe un resurgimiento del juego que trabajan en torno a las peculiaridades de las mecánicas, usando en muchos casos gráficos muy elementales.



Fig. 01 Gráfica característica del videojuego independiente *Minecraft* (2011). Arriba interpretación del tipo de paisaje del juego, abajo imagen del personaje original de *Minecraft*.

En su panel de presentación para unas jornadas del DIGRA (Digital Games Research Association), Alessandro Canossa, Graeme Kirkpatrick, Simon Niedenthal y Cindy Poremba hacen eco de la desambiguación del término estética en lo correspondiente al juego (Canossa, Kirkpatrick et al. 2009):

“En los últimos años, los investigadores y académicos del juego han aportado una concepción ampliada de estética a tener en cuenta dentro del estudio de los juegos digitales. Lejos de limitarse a hablar acerca de la presentación visual de los mismos o del estilo de los gráficos (con las connotaciones negativas sobre el concepto de *Eye Candy* que esto conlleva²), la estética del juego se ha convertido en una perspectiva que nos permite examinar los principios generales y las cualidades de la experiencia de juego.”

Efectivamente parece una postura unánime el acercarnos a la estética de los juegos desde algo más que su aparato audiovisual. Sin olvidarnos que el apartado gráfico y sonoro son relevantes a la hora de crear experiencia en los videojuegos, si ampliamos el campo de observación a los juegos en general, debiéramos tener en cuenta la experiencia que produce la estructura de juego en sí misma.

LA PARTICULARIDAD DE LAS ESTÉTICAS PROCEDURALES – SISTÉMICAS.

Estas apreciaciones en torno a la estética de juego y sus particularidades, nos llevan a rescatar el discurso proceduralista:

“Es un problema algorítmico entonces, no de representación. Es la diferencia entre jugar al monopoly y colgar un tablero de monopoly en la pared. Hay aspectos representacionales en el juego: es necesario ser capaz de comprender la codificación en colores de las muchas propiedades y de contar dinero; pero sin duda, lo que hace al juego interesante –en realidad, lo que lo hace juego- es el conjunto de instrucciones que hay que seguir para jugar” (Johnson 2001, p.142)

² *Eye Candy* es un término del argot popular anglosajón para referirse a personas visualmente atractivas o efectos utilizados para llamar la atención sobre la masa, de un modo superficial, cosmético, sin fundamento. *Fuente WIKIPEDIA.*



Fig. 02 Versión actual del tablero del juego de mesa *Monopoly* (1935). Aunque el diseño de este juego se le atribuye a Elizabeth Maggie, quien lo patentó en 1904 como *The Landlord's Game*, fue Charles Darrow quien lo registró bajo el nombre de *Monopoly* en 1935.

Desde este punto de vista procedural, que se centra en el sistema de juego como cualidad primordial y definitoria de los mismos, algunos autores hacen el viaje inverso y mas allá de intentar definir la estética de los juegos digitales invocan el término para proclamar una suerte de modelo arquetípico en relación a este nuevo medio:

“La estética de los videojuegos es una expresión paradigmática de lo digital como una tecnología de representación y proceso” (Klevjer 2001)

Ian Bogost, como representante de esta corriente e investigador interesado sobre todo en la retórica procedural, explica cómo los estudios sobre retórica visual existentes no son del todo válidos para estudiar medios como el juego. Desde nuestro estudio sobre las estéticas de juego podemos encontrar una cierta analogía entre las afirmaciones de Bogost sobre retórica y nuestro ámbito de investigación:

“Sin duda, la retórica visual forma parte a menudo de los videojuegos, un medio que se genera tanto a partir de imágenes fijas, como móviles. Un estudio de la retórica visual en los juegos necesitaría hacer frente a los conflictos del campo anterior, especialmente la brecha entre los discursos psicológicos y culturales sobre la manipulación y el impacto fenomenológico por un lado y la deliberación lógica,

por otro. Pero a pesar de su posible valor para los medios digitales, la retórica visual no puede ayudarnos a abordar la función retórica de las representaciones procedurales. Para poder proponer de manera convincente un nuevo dominio de la retórica, me veo obligado a atender las propiedades persuasivas del medio en particular y la práctica general de la persuasión por el otro. La retórica visual, simplemente no tiene en cuenta la representación procedural. Este no es un defecto del subcampo de la retórica visual, de hecho se pueden obtener muchas apreciaciones del estudio de la imagen en los medios. Sin embargo, en medios procedurales como el videojuego, las imágenes son con frecuencia construidas, seleccionadas, o secuenciadas por el código, por lo que las herramientas utilizadas por la retórica visual son inadecuadas. La imagen está en estos casos, subordinada al proceso.” (Bogost 2007, p. 24)

Si atendemos a la etimología del término, la estética es lo relativo a la percepción y la sensación. La especificidad de las estéticas de los juegos radica en que si atendemos a su carácter procedural, estas se ponen en marcha únicamente a través de la activación de un sistema. Así para el público en general, pueden pasar desapercibidas ya que solo se activan si interactuamos con el proceso de juego. Volvemos a utilizar las afirmaciones sobre la retórica de Bogost como símil a la situación de las estéticas de juego, aunque más adelante iremos viendo cómo la focalización en lo procedural deja de lado otro tipo de factores sumamente importantes como las implicaciones relacionadas con los jugadores. A sabiendas de esto, nos serviremos en este momento de este discurso sobre las diferencias entre los estudios visuales y los procedurales, para acentuar la peculiaridad de las estéticas que emergen de la experiencia de juego:

“Mi razón para sugerir un nuevo dominio retórico es la misma que motiva a los retóricos visuales. Del mismo modo que la fotografía, la animación, los audiovisuales, y las ilustraciones se han vuelto omnipresentes en la sociedad contemporánea, lo mismo ocurre con el hardware, software y los videojuegos. Al igual que los retóricos visuales argumentan que la retórica verbal y escrita no rinde cuentas adecuadamente sobre las propiedades únicas de la expresión visual, yo argumento que

la retórica verbal, escrita y visual tampoco se adecua para estudiar las propiedades únicas de expresión de los procesos computacionales. Se necesita una teoría de la retórica procedural para poder tomar decisiones acordes a los sistemas de software que nos encontramos todos los días, para permitir una autoría procedural más sofisticada, con la persuasión y la expresión como objetivo” (Bogost 2007, p. 29)

PROPUESTA PROPIA DE DEFINICIÓN DE ESTÉTICA DE JUEGO

Una vez revisadas y cotejadas las diferentes ideas de los autores que trabajan sobre la definición de estética de juego y teniendo en cuenta que existen diferentes acercamientos al termino dependiendo del contexto desde el que cada uno de los autores trabaja, intentaremos proponer una interpretación provisional de estética de juego que de un modo genérico sirva para los propósitos de nuestro estudio.

“Entendemos estética de juego como el conjunto de elementos formales, estilísticos, temáticos y relacionales, que caracterizan una determinada experiencia jugable.”

Esta definición de estética de juego, *que nos ayudan a estudiar la percepción de la vivencia* que genera la experiencia de juego, trata de reunir las dos corrientes que hemos repasado anteriormente y al mismo tiempo trata de no ser estrictamente formal con respecto al análisis del juego como objeto, sino de incluir ante todo la experiencia del jugador. Intencionadamente hemos sustituido la *percepción del placer* -un término directamente relacionado con la estética tradicional-, por *la percepción de la vivencia*, dejando espacio así a todo tipo de experiencias dentro del juego.

Esta definición es deliberadamente genérica y al mismo tiempo limitada, ya que no es nuestra intención entender desde un punto de vista del campo de la filosofía el amplio fenómeno de la estética, sino más bien delimitar el concepto en base a su posterior uso dentro del ámbito del análisis crítico, la creación y el diseño de juegos.

2.1.2. TAXONOMÍA DE TIPOLOGÍAS SOBRE LAS ESTÉTICAS DE JUEGO SEGÚN DIFERENTES AUTORES

Desde el punto de vista de un diseñador de juegos, la estética de juego hace referencia a las respuestas emocionales deseables o evocables en el jugador, cuando este interactúa con el sistema de juego. En ese sentido, uno de los primeros intentos por categorizar los modelos de estética de juego es el listado de las diferentes categorías de diversión que propone Garneau en su artículo *Fourteen Forms of Fun* (Garneau 2001):

1. Belleza; el apartado audiovisual, aquello que agrada a los sentidos
2. Inmersión; entrar en un entorno diferente del habitual, por medios físicos o por el uso de la imaginación.
3. Resolución de problemas intelectuales: búsqueda de soluciones a situaciones problemáticas que requieren pensamiento.
4. Competición; actividad donde el objetivo es mostrar la superioridad propia.
5. Interacción Social; realizar tareas con otros seres humanos (colaborar, competir, etc.)
6. Comedia; experimentación de situaciones jocosas.
7. La emoción del peligro; Regocijo proveniente de una actividad peligrosa.
8. Actividad física; Acciones que requieren intensos movimientos físicos.
9. Amor; Afecto extremo hacia alguien o algo.
10. Creación; hacer que exista algo que no había anteriormente.
11. Poder; Dominio, imperio, facultad y jurisdicción que alguien tiene para mandar o ejecutar dentro del juego.
12. Descubrimiento; Hallar elementos que estaban escondido o habían sido ignorados

13. Avanzar y completar: progresar o mejorar en las acciones o estados de juego para dar término o conclusión a parte o la totalidad del sistema.
14. Aplicación de una habilidad; Emplear, administrar o poner en práctica ciertas capacidades y destrezas para evolucionar en el juego.

Consciente de que no se trata de una teoría rígida, ni por supuesto unificada, Garneau puntualiza: “Obviamente, ningún juego utiliza un solo elemento de esta lista y casi todas estas *formas de diversión* se pueden combinar con las demás para crear una experiencia más rica.” (Garneau 2001). Además, como veremos más adelante, la diversión no es el único tipo de placer que el jugador puede extraer de los juegos (Sánchez-Coterón 2010) (Harviainen 2011).

En su búsqueda de un léxico apropiado para analizar la estética de juego, el desarrollador de videojuegos Marc Leblanc propone por un lado sobreseer el término jugabilidad en pro del uso de *dinámicas de juego* (de acuerdo a su marco teórico; Mecánicas, Dinámicas, Estéticas) y por otro lado definir las diferentes clases de “entretenimiento” que puede aportar un juego:

“Hablar de juegos (*game*) y de experiencia de juego (*play*) es difícil porque el vocabulario que utilizamos es relativamente limitado. En la descripción de la estética de un juego, queremos avanzar más allá de términos como *diversión* y *jugabilidad* hacia un vocabulario más definido. Esto incluye, aunque no limita, a la taxonomía de estéticas de juego que figuran en esta lista”

1. Sensación: Juego como placer de los sentidos
2. Fantasía: Juego como fantasía
3. Narrativa: Juego como drama
4. Desafío: Juego como carrera de obstáculos
5. Camaradería: Juego como marco de colaboración social
6. Descubrimiento: Juego como exploración de un territorio desconocido
7. Expresión: Juego como descubrimiento personal.

8. Sumisión: Juego como pasatiempo” (LeBlanc, Hunicke et al. 2004, p. 2)

La última de estas categorías no está bien definida en los documentos relativos a estética de LeBlanc, pero debemos de tener en cuenta que el perfil de este investigador es más bien técnico y quizás sus aportaciones más relevantes son las relativas a las mecánicas.

Sin embargo en su esfuerzo por concretar la multiplicidad de estéticas que puede tener un mismo juego, LeBlanc especifica sobre una serie de juegos y videojuegos:

“Jugar a las películas comprende camaradería, expresión personal, desafío. Si hablamos de Quake, las estéticas que maneja son desafío, sensación, competencia, fantasía. En el caso de Los Sims, descubrimiento, fantasía, expresión, narrativa. O en Final Fantasy, Fantasía, narrativa, expresión, descubrimiento, desafío, sumisión.

Aquí vemos que cada juego persigue distintos **objetivos estéticos** que varían en distintos grados. Por ejemplo jugar a las películas favorece la camaradería más que el desafío, mientras que Quake ofrece el reto como principal elemento de juego. Y aunque no hay unificación sobre la teoría de juegos en general ni fórmula que describa la combinación y la proporción de los elementos que dan lugar a la *diversión*, esta taxonomía nos ayuda a describir los juegos, arrojando luz sobre cómo y por qué diferentes juegos tienen más o menos éxito entre determinados tipos de jugadores, o para los mismos jugadores en diferentes momentos. “



Fig. 03 Dos imágenes del videojuego de disparo en primera persona *Quake 4* (2005). Arriba visión clásica de juego con el arma de ataque en primer plano. Abajo imagen del proceso de conversión parcial del personaje Matthew Kane en Strogg (también denominado Stroggificación).

Desde su postura de desarrollador de videojuegos³, LeBlanc entiende los juegos como diseños con lenguaje lógico computacional, pero al mismo tiempo hace hincapié en la necesidad de entender los requerimientos emocionales de los diseños de juego (LeBlanc 2004b, p. 37):

“Necesitamos conocer los requerimientos emocionales de nuestro software. Veamos dos escenarios diferentes. En un software utilitario, el usuario quiere anular un pedido y que le

³ Aunque Marc LeBlanc ha trabajado como programador, maneja y analiza conceptos de diseño de juegos.

reembolsen el precio. Para ello se registra en la aplicación, navega hasta pedidos en tramitación y clics sobre el botón de cancelar pedido. En un software lúdico el jugador quiere hacer reventar un botín. Para ello busca un lanzacohetes, encuentra el botín y se queda con él. En el software productivo, el usuario devuelve sus objetivos a la aplicación, sin embargo en los videojuegos, la aplicación es la que aporta los objetivos al jugador. El software evita los comportamientos emergentes, mientras que los juegos los promueven” (LeBlanc 2004b, pp. 37-41)

Desde una perspectiva más directamente relacionada con la creación de juegos, el diseñador de videojuegos Richard Rouse (Rouse, Ogden et al. 2005) también ha hecho exploraciones sobre los alicientes que desean y buscan los jugadores cuando se enfrentan a un juego, proponiendo la siguiente categorización:

1. Desafío
2. Socialización
3. Experiencias dinámicas
4. Éxito
5. Experiencia emocional
6. Exploración
7. Fantasía
8. Interacción

Existe poco recorrido en torno a las estéticas de juego y los escasos ejemplos que acabamos de revisar, no cumplen sino de un modo muy parcial, la mesiánica y probablemente utópica tarea de realizar una taxonomía que incluya todas las esencias estéticas que podemos extraer de los juegos. En cualquier caso, tomando como base de análisis el listado de estéticas que Leblanc expone en su marco para la investigación y diseño de juegos, contrastándolas con las catorce formas de diversión/entretenimiento de Pierre Alexandre Garneau (Garneau 2001) y con las tipologías de Richard Rouse, proponemos una unificación de estas taxonomías. Una nueva

compilación de las **estéticas de juego más inmediatamente reconocibles**.

2.1.3. PROPUESTA PROPIA DE TAXONOMÍA DE LAS ESTÉTICAS DE JUEGO

Estas categorías estéticas que exponemos a continuación no son absolutas, definitivas, ni excluyentes, sino módulos teóricos que se pueden interrelacionar en una suerte de sistema combinatorio dinámico. Las fronteras entre estas categorías estéticas dentro de un mismo contexto de juego pueden ser por tanto muy borrosas. Al mismo tiempo, somos conscientes de que de la hibridación y la combinación de estos patrones estéticos básicos puede generar nuevos repertorios estéticos.

Solo nos detendremos en algunos aspectos concretos de ciertas categorías estéticas, como puntualizaciones de cada uno de estos modelos, pero sin intención de profundizar en el alcance y definición de cada uno de ellos. Algunos de estos apuntes tienen que ver con el interés ético o político que despiertan en relación a nuestra labor como diseñadores de juegos –por ejemplo la estética competitiva en relación al tipo de juego colaborativo que plantearemos más adelante o la inmersión como una posible pérdida de control sobre el juego por parte del jugador- y otros son meras puntualizaciones en relación a la categoría.

A. ESTÉTICA SENSORIAL es aquella que aporta placeres o sensaciones a los sentidos. El apartado audiovisual y el incipiente desarrollo de las interfaces hápticas son los caballos de troya de este tipo de estética. De momento el olfato y el gusto quedan fuera de su alcance, aunque varias compañías están desarrollando periféricos para emitir aromas en conexión con la experiencia de juego. *GameSkunk* de Sensory Acumen y *ScentScape* de Scent Sciences han sido presentados este año en distintos encuentros internacionales, como “la innovación que aumentara tu inmersión y enriquecerá definitivamente tu experiencia de juego”⁴.

⁴ Como dato curioso, el videojuego *Leisure Suit Larry: Love for Sail!* (Sierra On-Line, Inc. 1996), venía acompañado de una tarjeta aromatizada con 9 olores diferentes.

B. ESTÉTICA EMPÍRICA o de la experiencia es aquella que se basa en la vivencia emocional dentro del sistema de juego. Esta emoción puede estar evocada por diferentes factores dentro del juego. Factores psíquicos como el drama, el amor, el peligro, la comedia u otros más somáticos como la actividad física del jugador – por ejemplo en juegos y videojuegos con interfaces físicas -.

C. ESTÉTICA DE LA EXPLORACIÓN es aquella mediante la cual se llevan a cabo descubrimientos dentro del sistema de juego. Está muy relacionada con el placer de avanzar y completar tareas mediante procesos de curiosidad.

D. ESTÉTICA INMERSIVA es un modelo de estética que proporciona el placer de introducirse en el contexto que plantea el juego. En muchos casos se trata de contextos con algún grado de fantasía, distintos al estado *real* existente fuera del círculo mágico.

E. ESTÉTICA COMPETITIVA, aquella en la que se encuentra el desafío, la resolución de obstáculos, bien sean problemas intelectuales, o de otra índole. Está muy relacionada con la consecución de poder y de éxito.

Pues bien, algunas de estas estéticas, concretamente la inmersiva y la competitiva, nos llevan a poder hacer una serie de reflexiones y apuntes en torno a ellas relacionados con nuestro interés en prácticas de diseño de juegos.

Resulta especialmente interesante, en relación a la estética inmersiva, el punto de vista que plantea Hanna Sommerseth en su artículo para el *Third International Conference of the Digital Games Research Association (DiGRA)*, en el año 2009 en la Universidad de Tokio. En este texto Sommerseth explica cómo la inmersión tiene mucho que ver con la pérdida de control por parte del jugador con respecto al sistema de juego. La autora contextualiza primeramente el concepto histórico de inmersión en cualquier tipo de ficciones:

“Coleridge fue el primero en poner nombre a esta complejidad en 1817, cuando describió la manera en que los

Dependiendo de la situación, podías rascar un área distinta de la tarjeta y oler desde perfume de gardenia hasta olor a pardo.

lectores acceden a ser acogidos por una obra de ficción en una especie de *suspensión voluntaria transitoria de la incredulidad*⁵. Este acuerdo se presenta tanto si la obra de ficción pertenece al género realista, como al fantástico, y es una necesidad básica para que ocurra la inmersión en la ficción (...) En la era moderna, la inmersión en la ficción fue vista con hostilidad debido al temor de que la inmediatez de la experiencia de ficción redujera la facultad contemplativa. La estética modernista implicaba a menudo presentar en primer plano las características formales y estilísticas de un medio, embelesando al lector o espectador del texto. La ficción narrativa o inmersiva ha sido relegada a la categoría de baja cultura, donde, no obstante, ha continuado prosperando. Una razón por la cual la ficción inmersiva ha sido relegada al extremo inferior de la jerarquía cultural en las últimas décadas, puede ser que la inmediatez de la experiencia de inmersión se relaciona con la experiencia corporal y sensorial de *estar allí*, en oposición al sujeto extasiado de actividad *cerebral* y contemplativa del arte moderno y la ficción.” (Sommerseth 2009, pp. 5-6)

Y se detiene en la cuestión de la inmersión como un detrimento del poder del jugador:

“El problema es el control, la interactividad significa obtener control, como Julian Kücklich sostiene al señalar que la estética de los videojuegos es necesariamente una *estética de control*⁶, mientras que la inmersión denota una pérdida de control, cediendo terreno al mundo del que se está rodeado, simplemente dándolo por hecho. Sin embargo el videojuego, se nutre de la ambigüedad que existe entre los límites de control y la pérdida de este mismo. Es en esta relación entre la inmersión y la interactividad donde la experiencia estética del videojuego puede ser entendida. La inmersión en los videojuegos está directamente relacionada con la inmersión en cualquier tipo de ficción en general. Los videojuegos, como el teatro, la literatura, la pintura y el cine, construyen

⁵ Coleridge, Samuel Taylor, *Biographia Literaria*. London, 1954

⁶ Kücklich, J. *Literary Theory and Digital Games* in Bryce and Rutter (eds.) *Understanding Digital Games*, London, Sage, 2006

mundos y narraciones, y permiten a los jugadores explorarlos y experimentarlos a través de sus medios específicos, y es en el corazón de estos medios donde encontramos *tecnologías* cada vez más sofisticadas” (Sommerseth 2009, p. 4)

Nos resulta interesante este planteamiento en torno al control del jugador sobre el sistema de juego entre dos factores como son la inmersión y la interactividad. El primero como estado psicológico del jugador, el segundo como acción del mismo en relación al sistema de juego dado. Nosotros no vamos a ahondar en este estudio en este tipo de apreciaciones que están relacionadas con la psicología y los comportamientos del jugador, sin embargo esta estimación nos resulta sugestiva en relación al los matices de poder del jugador con respecto del juego.

Por otro lado y pasando de poner el foco en el jugador a ponerlo de nuevo en el juego, nos gustaría revisar en relación a la estética competitiva, la transformación de los juegos populares en deporte tal y como apunta el sociólogo e historiador alemán afincado en Dinamarca, Henning Eichberg. Este autor defiende cómo ésta estilización de los juegos tradicionales que es el deporte, ha depurado y promovido un cierto carácter competitivo en nuestra sociedad, eliminando los matices más burlones y divertidos de los juegos ancestrales en un ejercicio de *higiene* sociocultural:

“Historiadores y sociólogos siempre han considerado esta clase de juegos –los juegos populares autóctonos- como los antecesores del deporte moderno. Allí donde los deportes tradicionales no tenían un espacio, tiempo, tamaño de equipo o reglas estandarizadas, el deporte moderno ha regulado las tres dimensiones del juego: el comportamiento (anti)violento, el control de resultados, planificación, estrategia, tácticas, técnicas y la evaluación de la acción de la **competición**. Esto ha sido contado como una historia de mejora social – una historia de progreso. Lo que los análisis normalmente ignoran es la risa de los participantes. Los juegos de la cultura popular no pueden ser entendidos sin el ruido de disfrute y regocijo, la ironía, las citas obscenas, la risa a cuenta de la situación cómica, o el fallo o la caída. Todo esto último no es solamente un efecto colateral del

juego sino la base central del mismo. Así, estos juegos no son únicamente predecesores, sino que representan otro tipo de interacción social. Estaban en el centro de la festividad popular, siendo de este modo otro tipo de práctica diferente al deporte moderno. La risa es un indicador de esa diferencia fundamental. Esa diferencia puede ser vista en una nueva perspectiva gracias al muy reciente cambio en la higiene del deporte. A través del siglo pasado, el deporte se ha practicado como algo muy **competitivo**, en línea con la vida industrial/laboral, pero en los últimos diez o veinte años se le ha añadido una nueva orientación, el deporte como parte de una forma de vida saludable. Si esto es sólo una retórica políticamente correcta del deporte o en realidad una corriente que empieza a dominar la práctica del deporte, es una pregunta sin respuesta. De todas maneras, eso nos lleva a preguntarnos qué es saludable o malsano en el deporte y el juego. Los juegos populares fueron reprimidos durante cientos de años argumentando el desorden, la violencia y su carácter insalubre. Pero después del cambio en la forma de entender el deporte de los últimos años, esos argumentos deberían probablemente ser cambiados. De todos modos, durante la era moderna, la cultura de la risa en el juego desapareció en favor de la seriedad del deporte actual (...) slogan citius, altius, fortius! (más rápido, más alto, más fuerte)” (Eichberg 2009, p. 133)

Parte de esta corrección política, higiene y rigidez de los deportes, ha sido de algún modo asumida por los juegos de ordenador. Los sistemas meritocráticos que suponen muchos de los géneros de videojuegos actuales, se presenta como una extensión digital de estas posturas adoptadas por el deporte durante el siglo XX.

“En el deporte moderno, el tonto y el carnalesco Pritschenmeister⁷ desaparecen. Cuando la competición y el

⁷ El Pritschenmeister es un gracioso o bufón que presentaba un rol central en las competiciones de tiro alemanas. El nombre venía de Pritsche, una espada de madera que era también usada por Karpele, una polichinela del teatro de marionetas alemán. El Pritschenmeister se burlaba y pegaba al mal jugador, especialmente si éste era un noble o persona de alto rango, y le daba un extraño *premio*. Este premio era una bandera hecha de una tosca tela de saco que se fijaba a una rama espinosa, una parodia del honor. El Pritschenmeister se convirtió en los siglos XVI y XVII en una especie de poeta vinculado a las competiciones urbanas de tiro al blanco. Éstos se encargaban de los discursos donde se incluían críticas en clave de humor. Se

juego se convierten en un modo de producción - los resultados y los récords – la risa se convierte en marginal y hasta disfuncional. Ni el evaluador, ni el árbitro, ni el funcionario del COI que lleva las medallas ejercen de tonto o podrían ser sustituidos por éste. Además la nueva disciplina de historia del deporte que describe la progresiva y racional evolución del principio de rendimiento, tuvo que olvidarse de la risa – y la historia de su desaparición.” (Eichberg 2009, p. 139)

Esta evolución hacia lo serio forma parte de un proceso de normalización y estilización del elemento lúdico, burlesco y descontrolado que está en el núcleo de muchos juegos tradicionales. Desde nuestras propuestas de diseño pretendemos retomar el carácter cómico y absurdo como factor fundamental de la experiencia de juego⁸.

Estas cinco estéticas que surgen de la compilación de las taxonomías de los autores citados con anterioridad, aunque provienen del campo de los estudios de juegos, resultan una suerte de generalidad sobre los modelos de estéticas que pueden aplicarse tanto a un juego como a otro tipo de medios culturales (literatura, cine, teatro, etc.). Sin embargo, queremos profundizar más sobre las particularidades estéticas del juego como medio contemporáneo y para ello nos vamos a centrar en algunos de sus rasgos distintivos; su especificidad como proceso; la necesidad de un análisis holístico que reúna tanto al diseñador, como al objeto juego y al jugador; las relaciones entre estos agentes participantes; etc.

En resumen, hemos corroborado en nuestras indagaciones que la estética de juego es un campo muy poco desarrollado y por lo tanto muy apto para una investigación teórica más detallada, tanto desde un acercamiento heurístico⁹ como desde el desarrollo práctico.

situaban en algún lugar entre la tradición popular y la risa faltona, una forma pomposa y barroca de policía del orden.

⁸ Sobre este tema ver el apéndice III. *ARTICULO ANEXO. Juegos Serios mal: Discurso procedural y políticas de creación en torno al juego.*

⁹ Técnica de la indagación y del descubrimiento. *Fuente RAE*

Referencias

- Aarseth, E. (2010). The Aesthetics of Bottom-Up. Conference on Computational Intelligence and Games. Copenhagen, IT University of Copenhagen.
- Ahmed, S. U., A. Al Mahmud, et al. (2009). Aesthetics in Human-Computer Interaction: Views and Reviews. Human-Computer Interaction. New Trends, San Diego, CA, USA.
- Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Discursos Interrumpidos I. Buenos Aires, Taurus.
- Bogost, I. (2007). Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Canossa, A., G. Kirkpatrick, et al. (2009). Making sense of game aesthetics, Digital Games Research Asociation DIGRA.
- Eichberg, H. (2009). Laughter in popular games. The other health of human play, en Juegos tradicionales y salud social. L. Tanguilla. Peñaranda de Duero, Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales: 210.
- El-Nasr, M. S., S. Niedenthal, et al. (2006). "Dynamic Lighting for Tension in Games." Game Studies: the International Journal of Computer Game Research #7(1).
- Frasca, G. (2007). Play the Message. Copenhagen, Denmark, IT University of Copenhagen. **Memoria para optar al grado de Doctor: 213.**
- Garneau, P. A. (2001) Fourteen Forms of Fun. Gamasutra. The Art & Bussiness of Making Games
- Harviainen, J. T. (2011). "The Larping that is not Larp." Think Larp - Academic Writings from KP2011.
- Hayward, D. (2005) Videogame Aesthetics: The Future! Gamasutra. The Art & Bussiness of Making Games
- Hutchison, A. (2005). "Making the Water Move: Techno-Historic Limits in the Game Aesthetics of Myst and Doom." Game Studies: the International Journal of Computer Game Research # 8(1).
- Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. Handbook of Computer Game Studies. J. Goldstein. Cambridge, Massachusetts, MIT Press. **175-192.**

Jenkins, H. and K. Squire (2002). The art of contested spaces. Game on: The history and culture of video games London, Barbican.

Johnson, S. (2001). Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software Madrid, Fondo de Cultura Económica.

Juul, J. (2005). Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, Massachusetts ; London, MIT Press.

Kelly, M. (1998). Preface to Encyclopedia of Aesthetics. OxfordUniversityPress. New York. **1**.

Klevjer, R. (2001). Computer Game Aesthetics and Media Studies. 15th Nordic Conference on Media and Communication Research. Reykjavik, Iceland.

Lauteren, G. (2002). Pleasure of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere (Finland), Frans Mäyrä

LeBlanc, M. (2004b). Slides Mechanics, Dynamics, Aesthetics: A Formal Approach to Game Design. Lecture at Northwestern University.

LeBlanc, M., R. Hunicke, et al. (2004). Mechanics, Dynamics, and Aesthetics: A Formal Approach to Game Design and Game Research. San Jose.

Myers, D. (2005). The aesthetics of the anti-aesthetics Aesthetics of Play Bergen, Norway.

Rouse, R., S. Ogden, et al. (2005). Game design: theory & practice. Plano, Texas, Wordware.

Sánchez-Coterón, L. (2010). Masocore; la estética del atropello. Mondo Pixel. MondoPixel. Madrid. **#3**.

Sommerseth, H. (2009). Exploring Game Aesthetics.

Zimmerman, E. (2002). Do Independent Games Exist? Game On (Catalog), Lucian King and Conrad Bain.

Zimmerman, E. and F. Lantz (1999) Rules, Play and Culture: Towards an Aesthetic of Games.

2.2. ESTÉTICA, ÉTICA Y POLÍTICA EN TORNO AL DISEÑO DE JUEGOS

"Necesitamos, sin duda, formas de expresión que estén a la altura de los tiempos; formas de expresión que permitan que las personas normales creen sus propias experiencias artísticas. (...) Los juegos le dan al jugador una serie de reglas y los jugadores las utilizan para crear sus propias consecuencias. El diseñador pone el tema y los jugadores la música. Se trata de una expresión artística democrática."

Greg Costikyan¹

Según propone Richard Schechner en su texto sobre la performance (Schechner 2002, pp. 83,84), existirían siete modos de aproximarse a la experiencia de juego (play). Pues bien, en este trabajo de investigación vamos a centrarnos sobre todo en dos de los modos que él denomina diacrónicos: la experiencia y la ideología.

Los juegos y el acto de jugar, al igual que otros dispositivos culturales, pueden concebirse como procesos políticos: tienen muchas capacidades y entre ellas la de promover nuestra habilidad para descifrar diferentes tipos de pensamiento. En este trabajo de investigación nos acercaremos a las estéticas de juego tratando de ser conscientes de sus implicaciones éticas.

"La estética se superpone con la retórica, porque la belleza también puede ser utilizada para comunicar de un modo eficaz. Además la estética también tiene una dimensión política, como advertía Kenneth Burke: Siempre que encuentres una doctrina que reafirme con fervor su estética apolítica, busca su política." (Frasca 2007, p. 29)

Sin embargo nosotros no repararemos demasiado en la retórica de los juegos, que habitualmente está directamente vinculada al

¹ Fragmentos de su texto *Me faltan las palabras y tengo que diseñar* en el catálogo de la exposición Gameworld de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.

aparato narrativo de los mismos, sino en las relaciones estéticas que pueden surgir de determinados planteamientos jugables. Nos interesa defender la dialéctica como método de relación entre las diferentes partes que componen el acto de jugar, sobre otro tipo de tratos. En su introducción a las bondades de la retórica procedural, Ian Bogost apunta brevemente la animadversión de Sócrates y Platón hacia la retórica, por considerarla poco generadora de nuevos pensamientos:

“Sócrates y Platón privilegiaban la dialéctica -o métodos de razonamiento acerca de preguntas sobre conclusiones desconocidas-, sobre la retórica - que crea discurso en torno a conclusiones conocidas o deseadas-. En Gorgias de Platón, Sócrates expone la retórica como una forma de adulación que persigue producir placer, más que la búsqueda de conocimiento o justicia” (Bogost 2007, p. 17)

El diálogo, que en su concepción clásica es una modalidad del discurso oral y escrito en la que dos o más personas se comunican entre sí, es en definitiva, un intercambio de ideas por cualquier tipo de medio. Esta va a ser la base sobre la que trataremos de construir nuestras propuestas de estéticas de juego. Rescataremos la relevancia del jugador como agente esencial en el proceso de juego, aunque desde las corrientes mayoritarias en el campo de los estudios de juegos, existe una clara regresión hacia la sublimación de la figura del diseñador como factótum.

2.2.1 LA CAPACIDAD EXPRESIVA DE LAS MECÁNICAS DE JUEGO (BOGOST Y BRATHWAITE)

Comenzaremos el análisis y definición de las estéticas basadas en la relaciones de los agentes implicados en el juego, revisando la propuesta de la comunidad de los investigadores de estudios de juegos, sobre la pertinencia y especificidad de las mecánicas de juego como dispositivo comunicativo ontológico del mismo.

Más allá de la primitiva confrontación dentro del ámbito de los estudios de juegos, entre teóricos de la escuela Narratológica, que

defienden la relevancia del relato² y los ludólogos, que justifican una jugabilidad pura como esencia del medio³, en los últimos años, como ya hemos citado anteriormente⁴, ha aparecido una nueva corriente que centra sus teorías en las especificidades sistemáticas de los juegos; el proceduralismo.

“Si nos fijamos en la aparición de la *escuela proceduralista* desde una perspectiva histórica, dentro de los estudios del juego (game studies), podríamos considerarlo como una continuación de la obra formalista de la *escuela ludológica*. Los proceduralistas, sin embargo, no proponen ningún tipo de enfoque polémico sobre las posibilidades narrativas de los videojuegos. Lo que el proceduralismo argumenta es que los juegos de ordenador presentan una excepción tecnológica y cultural que merece ser analizada a través de las particularidades ontológicas que hacen los videojuegos un medio único, en este caso, el hecho de que tienen una naturaleza procedural” (Sicart 2011, p. 5)

Autores como Ted Friedman utilizan este tipo de conceptualización formalista del juego para plantear cuestiones en torno al papel del diseñador, el jugador y el sistema de juego. Concretamente en su análisis de la famosa saga de juegos del diseñador Sid Meier, Civilization, Friedman gira en torno a la idea de proceso, encontrando similitudes entre todos los factores implicados en el juego con procedimientos algorítmicos:

² Por ejemplo las aventuras gráficas son juegos con una importante capa narrativa por encima de mecánicas de juego más sencillas.

³ Tetris sería un ejemplo de juego basado exclusivamente en sus mecánicas de juego.

⁴ En el capítulo 1.2. *Conceptos básicos y terminología*.



Fig. 01 Saga de videojuegos de estrategia por turnos *Civilization*. Arriba, imagen de la nueva disposición de *tablero hexagonal* en *Civilization V* (2010). Abajo, imagen parcial de una pantalla de juego de *Civilization IV* (2005-2007).

“¿Cabe preguntarse dónde está el autor del videojuego en esta confrontación entre el ordenador y el jugador? En cierto sentido, se podría describir jugar a videojuegos como un modo de aprender a pensar como el programador, en vez de como el ordenador. En un nivel básico de estrategia, esto puede significar tratar de adivinar las opciones y los prejuicios de Sid Meier, para saber cómo Meier construyó el juego a fin de que jugar con más posibilidades de éxito. En términos más generales, podríamos describir los juegos de simulación como una estetización de los procesos de programación: una forma de interactuar con el ordenador y dirigirlo, pero obviándolo. Muchos aspectos de la experiencia de juego en los videojuegos se asemejan a los trabajos de programación; las acciones de jugar-morir-volver-a-jugar en

las aventuras graficas, por ejemplo, pueden ser vistas como similares a la depuración de procesos informáticos. De hecho, las tareas de programación pueden ser a menudo tan absorbentes como el juego. Ambas pueden sumergirnos en la lógica de la computadora. El programador, a un nivel más técnico, debe aprender a *pensar como el ordenador*, estructurando el código dentro de la rígida lógica de los circuitos binarios.” (Friedman 1998)

Aunque el punto de partida de la corriente procedural es el texto seminal de Murray⁵, es como ya hemos visto anteriormente el trabajo teórico del investigador y diseñador Ian Bogost lo que da forma al movimiento. En su segundo libro *Persuasive games. The expressive power of videogames* Bogost indaga sobre la creación de significado a través de los juegos, a partir de su proceduralidad:

“La proceduralidad se refiere a una forma de crear, explicar y comprender los procesos. Y los procesos definen el modo en el que funcionan las cosas: los métodos, técnicas y lógicas que impulsan el funcionamiento de los propios procesos; desde sistemas mecánicos como los motores, hasta sistemas organizativos como las escuelas secundarias, o los sistemas conceptuales como la fe religiosa.

La retórica hace referencia a la expresión eficaz y persuasiva. La retórica procedural es pues la práctica de utilizar los procesos de un modo persuasivo. Más específicamente, la retórica procedural es la práctica de persuadir a través de los procesos en general y de los procesos de computación en particular.

Así como la retórica verbal es útil tanto para el orador como para el público y al igual que la retórica escrita es útil tanto para el escritor y el lector, la retórica de lo procedural es útil tanto para el programador, como para el usuario, tanto para el diseñador del juego como para el jugador.

La retórica procedural es una técnica para crear argumentos con los sistemas computacionales y para descifrar

⁵ Citado en el capítulo 1.2 Conceptos básicos y terminología. Murray, J. (1998) *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

argumentos computacionales que han creado otros.”
(Bogost 2007, pp. 2-3)

Un claro ejemplo de este paradigma es el trabajo de la diseñadora de juegos Brenda Brathwaite. En sus últimos y más personales proyectos, seis juegos de tablero desarrollados bajo el título de *The mechanic is the message* (La Mecánica es el mensaje), Brathwaite utiliza las mecánicas de juego como aparato literario. De entre los seis juegos; *The New World* (2008), *Síochán leat* - también conocido como El juego irlandés - (2009), *Train* (2009), *Mexican Kitchen Workers* -en estado de prototipado en estos momento⁶ - y *Cité Soleil* y *One Falls for Each of Us* -ambos en estado de conceptualización-, los tres primeros toman como punto de partida hechos históricos de la humanidad. Brathwaite trabaja desde la traducción del relato en términos sistémicos:

“Todas las tragedias sobre seres humanos creadas por otros humanos, están causadas por algún tipo de sistema. Y si me das un sistema, entonces yo puedo crear un juego”
(Brathwaite 2010, min 27:55)

Esta declaración de intenciones sigue la estela de las determinaciones de Bogost haciendo hincapié en la importancia de hablar de sistemas mediante sistemas:

“De hecho, todos y cada uno de los análisis de retórica procedural en videojuegos que llevaré a cabo en este libro, únicamente *describen* la función de esos procesos. Estas descripciones escritas intentan explicar los procesos que se componen de reglas en lugar de letras. La representación procedural requiere estar inscrita en un medio que active procesos en lugar de limitarse a describirlos” (Bogost 2007p.9)

“A pesar de que otras técnicas pueden ser total o parcialmente utilizadas para representar los procesos humanos o materiales, sólo los sistemas procedurales, como los programas informáticos representan en realidad *el proceso con el proceso*. Aquí es donde el poder especial de

⁶ Así aparece en su web en marzo 2012.

la autoría procedural radica, en su capacidad nativa para describir los procesos” (Bogost 2007, p. 14)

Vamos a detenernos por un momento en *Train* (2009). Hasta el momento se trata del juego tablero de la diseñadora que más atención ha acaparado. *Train* es un juego para tres jugadores, en el que cada ficha amarilla con forma de peón vale 100.000 personas.



Fig. 02 *Train* (2009), de Brenda Brathwaite. Arriba detalle de las fichas en los vagones. Abajo tablero de juego instalado sobre una ventana con cristales rotos en referencia a los ataques nazis de 1938, *kristallnacht*.

El objetivo es llevar un vagón al final de una vía y cuando llegas al final de esta vía, debes tomar una carta del montón *Terminus*. Esta carta genera un giro argumental al final del juego que varía la percepción de lo que hemos estado jugando hasta entonces. En este momento nos damos cuenta de que las fichas que hemos estado metiendo en los vagones son judíos y la llegada al final de la vía no es precisamente un final feliz. Muchos jugadores preguntan a Brathwaite por este truco final. “No se trata de ninguna artimaña, tiene que ver con la propuesta de múltiples finales, múltiples interpretaciones por parte de los jugadores (*Multiple win conditions*)”

(Brathwaite 2010). La diseñadora expone como ejemplo la carta de *descarrilamiento*, esta tarjeta prescribe que la mitad de las fichas amarillas vuelven a la puerta de salida y la otra mitad se niegan a reembarcar. Esta última mitad puede ser interpretada por los jugadores de diferentes modos; como que están muertos o como que han huido a Dinamarca. “Esto lo interpreto como complicidad del jugador con el juego” comenta Brathwaite⁷.

Brathwaite, diseñadora con un amplio bagaje en proyectos de juegos digitales en grandes desarrolladoras, habla del *proceso de legislación de las reglas* (Rules lawyering process), como un tipo de mecánica de juego. Como cuando jugando a un juego de tablero cogemos el libro de reglas para verificar o modificar las reglas bajo las que te estabas rigiendo. Este tipo de acciones crean complicidad en el jugador y se acercan mucho a la opción de reinterpretar las reglas del juego –experiencia de juego creativo– completamente opuesta la opción de seguir las reglas de un modo ciego –denominada experiencia de juego instrumental por Miguel Sicart, como ya hemos visto con anterioridad (Sicart 2011)-.

La diseñadora asegura que en *Train* las reglas son lo verdaderamente importante. Reafirma su postura proceduralista utilizando como coartada la afirmación de que la estética visual del juego jamás nos puede hacer prever cómo será la experiencia jugada, únicamente las reglas crean significado⁸:

“No es casual que este artículo se titule *La mecánica es el mensaje*. Es un juego de palabras obvio en referencia a McLuhan y es además una declaración proceduralista directa: el sentido del juego no está en el acto de jugar, sino en los significados que el diseñador ha incorporado en el propio sistema.” (Sicart 2011)

⁷ Aunque la autora hace alusión constantemente a la retórica procedural de Ian Bogost, en algunos casos hace referencia a la capacidad del jugador para crear significado en los vacíos de las reglas, es decir se aleja del discurso procedural reconociendo que las reglas no expresan nada sin la complicidad del jugador.

⁸ La autora se debate entre esta adhesión a la corriente procedural y otras opciones más centradas en la actividad de juego del jugador. En algunas de sus intervenciones habla de la *Emoción como un artefacto, una experiencia*, desmarcándose de lo estrictamente sistémico.

Dentro de la corriente de estudios de juegos centrada en el sistema como núcleo conceptual, algunos autores como Jesper Juul diferencian entre dos polos opuestos de diseños de sistema. El de los juegos con una estructura de reglas **emergente** –donde las reglas se combinan para proporcionar variación- y los juegos son estructura de **progresión** -que plantean desafíos en serie, por medio de normas concretas para casos específicos-. (Juul 2005). Las aventuras graficas serian un ejemplo muy significativo de juegos de progresión –donde el jugador debe completar el juego ciñéndose al desarrollo exacto marcado por el diseñador-, mientras que los juegos de tablero o de cartas representarían el polo emergente –y en este tipo de juegos la emergencia suele dotar de situaciones *sorpresa* tanto a jugadores como a diseñadores-.

Aunque la tendencia mayoritaria es investigar y diseñar desde este nuevo marco teórico, algunos diseñadores se desmarcan de esta corriente para acercarse a posturas y experiencias híbridas. De este modo se manifiesta Gonzalo Frasca describiendo los procesos de creación iterativos:

“El diseño del juegos es un proceso iterativo que trabaja alternando el interés entre el propio sistema de juego y el jugador” (Frasca 2007, p. 67)

E incluso algunos autores desde el marco de la proceduralidad proponen opciones de juego creativo para el jugador. Tal y como narra Beth A. Dillon que proponía Greg Costikyan en el Siggraph del 2006:

“Costikyan profundizó en las posibilidades de combinar la *intensidad de proceso* con la interacción del jugador. Él cree que juegos como **World of Warcraft** no son el futuro, porque el entorno en el que se desarrollan es estático y pre-diseñado. Sin embargo, otros juegos como Spore o EVE Online puede ofrecer luz sobre las posibilidades de inmersión del jugador y de la expansión de contenidos usando la *intensidad del proceso*” (Dillon 2006)

Costikyan habla de usar la intensidad de proceso, cuando más bien parece referirse a la generatividad de los jugadores cuando un sistema de juego les ofrece posibilidades de creación. No es el primer autor que habla de la rigidez del videojuego multijugador

inline World of Warcraft. Como apuntamos anteriormente⁹, Miguel Sicart también describe las limitaciones a las que se ve sometido el jugador mediante mecanismos procedurales en este juego y la rigidez que estos crean en el comportamiento y la libertad de los jugadores.



Fig. 03 Imágenes del videojuego online masivo multijugador *Eve Online* (2003). Arriba, *concept Art*¹⁰ de la nave de batalla *Hyperion Gallente Tipo 3*. Abajo, imagen de *Villore*, capital administrativa de la Federación Gallente.

⁹ En el capítulo 1.2. *Conceptos básicos y terminología*

¹⁰ El concept art son las ilustraciones mediante las cuales se define la presentación visual de un diseño, una idea, una escena o un estado de ánimo antes de su representación final en el videojuego.

2.2.2. RETÓRICAS DIRIGIDAS: JUEGOS Y PROPAGANDA EN LOS *SERIOUS GAMES*

Existen dos tipos de implicaciones prácticas de esta teoría que nos resultan interesantes. Por un lado, desde el punto de vista retórico, lo procedural se nos antoja como un mecanismo un tanto perverso para *persuadir* (de momento utilizaremos este término, un tanto edulcorado y muy ambiguo que maneja Ian Bogost) y controlar al jugador. Como caso paradigmático de los diseños procedurales, aludiremos a este tipo de producciones que se enmarcan dentro de la etiqueta de los *juegos serios* (serious games). Tal y como comenta Sicart, este tipo de juegos han ayudado a soportar a nivel teórico las proclamas proceduralistas:

“Este argumento sugiere que el proceduralismo tiene un **enfoque formalista** sobre los estudios de los juegos, heredado de una particular asimilación de la corriente ludológica y se convierte tanto en una teoría analítica como en un paradigma de diseño, mediante la validación de su existencia a través de su aplicación en los *juegos serios*.”
(Sicart 2011, p. 8)

Por otro lado y más directamente vinculado con las problemáticas de investigación de las que partía este trabajo, revisaremos el concepto de autoría que llevan implícitas las posturas procedurales en general y las de los serious games en particular. Bogost justifica la capacidad expresiva de este tipo de diseños y por consiguiente de los autores que los crean, del siguiente modo:

“La noción de seriedad como estructura básica de un sistema es especialmente compatible con el concepto de proceduralidad. La representación procedural muestra cómo algo funciona, podría funcionar o debiera hacerlo: es la forma de entender cómo actúa una práctica social o material”
(Bogost 2007, p. 58)

Antes de continuar, hagamos un breve repaso para saber qué son los *juegos serios*. Quizás la primera alusión a esta hibridación del juego con otro tipo de determinaciones ajenas al mismo, que van

más allá del puro placer de jugarlos, aparece en el texto *Serious Games*, de Clark C. Abt, publicado por primera vez en 1970:

“Los *juegos serios* están cuidadosamente pensados para tener una finalidad educativa explícita. No están destinados a la diversión como objetivo único.” (Abt 1987, p. 9)

Abt se centra en el proyecto educativo, sin embargo con la evolución de los estudios sobre juegos han ido surgiendo definiciones más amplias sobre este concepto (Ulicsak and Wright 2010). De entre ellas destacaremos dos, destacando que ambas se refieren a los videojuegos serios:

“Un juego serio es un reto mental, jugado en un ordenador de acuerdo a reglas específicas, que utiliza el entretenimiento para promover la formación gubernamental o empresarial, la educación, la salud, las políticas públicas y objetivos de comunicación estratégica” (Zyda 2005, p. 26)

“Este movimiento (el de los juego serios) tiene como objetivo utilizar las nuevas tecnologías de juego para propósitos educativos y de formación. Investiga el impacto educativo, terapéutico y social de los juegos digitales, desarrollados pensando en resultados de aprendizaje.” (Felicía 2009, p. 6)

De la definición de Zyda, nos interesa sobre todo el barrido tan amplio de campos que repasa, en alusión a las diferentes utilidades de los *juegos serios* - formación gubernamental o empresarial, educación, salud, políticas públicas y objetivos de comunicación estratégica – y Patrick Felicia introduce un término muy interesante y amplio que es el de *juegos con propósito*. Al igual que Abt, centra su definición en el ámbito de la educación, pero la descripción es extrapolable a cualquiera de los territorios que rastrea Zyda en su exposición. Nosotros manejaremos una definición de juego serio más amplia, recogiendo puntos clave de cada una de las anteriores.

“Los *juegos serios* utilizan las mecánicas del medio como herramientas para diferentes propósitos: formación gubernamental o empresarial, educación, salud, políticas públicas y objetivos de comunicación estratégica. Son juegos desarrollados pensando en la capacidad de asimilación de estos objetivos por parte del jugador. ”

Esta definición, que nos habla de juegos que persiguen un determinado interés superpuesto a la experiencia de juego, entra en conflicto con la concepción misma del acto de jugar. Como hemos visto con anterioridad, diferentes autores como Huizinga definen la experiencia de juego como autónoma (Huizinga 2008). Csikszentmihalyi y Zimmerman, en una línea parecida, hablan de el acto de jugar autotético, de la experiencia de juego que solo tiene que ver con propósitos dentro del mismo.

“El término *autotético* deriva de dos palabras griegas, *auto* que significa propio, en sí mismo y *telos* que significa objetivo. Se refiere a una actividad que tiene su fin en sí misma, aquella que se realiza no con la expectativa de algún beneficio futuro, sino simplemente donde el hecho de realizarla es la recompensa.” (Csikszentmihalyi 1991, p. 67)

“Debido a su fuerte componente autotética, los juegos son en gran parte no utilitarios. La mayoría de las formas de diseño cumplen una función externa o una utilidad. La arquitectura aloja y acoge a nuestras familias, a las instituciones y a las industrias. La tipografía permite la comunicación visual. El diseño de automóviles ayuda a la movilidad a través del diseño de los coches. Sin embargo el diseño de juegos sólo permite jugarlo. Al decir que el diseño de juegos existe en contraste con otras formas de diseño, no estamos proponiendo que ningún juego no sirve para funciones externas, ni que otras formas de diseño no puedan estar pensadas para fines no utilitarios. Nuestro punto de vista es que los juegos plantean sus propias necesidades intrínsecas y sus propias metas, como por ejemplo abstractas condiciones de victoria, lo que les aporta en la mayoría de los casos un estado no utilitario y claramente artificial.” (Zimmerman and Salen 2004, p. 332)

Sin embargo los *juegos serios* siempre mantienen en primer plano su agenda de intereses. En este sentido resultan una suerte de hijos bastardos del juego, degenerando de su naturaleza original. Posiblemente, consciente de esta degeneración del juego serio sobre la idea libre de juego, Bogost intenta crear una línea diferencial entre este tipo de prácticas y lo que él denomina diseños persuasivos.

“Los *juegos serios* son videojuegos creados para apoyar los intereses existentes y establecimiento de instituciones políticas, empresariales y sociales.” (Bogost 2007, p. 57)

De hecho años más tarde, en un artículo en Gamasutra, Bogost arremete directamente contra la etiqueta *juegos serios*:

“El termino *juegos serios* tienen un propósito retórico específico. Es una frase ideada para ganar el apoyo de funcionarios de alto nivel gubernamental y empresarial, personas para las que juego implica algo terroríficamente trivial, pero poderoso. Algo que banaliza las cosas, incluso cuando esta banalización es precisamente parte de su poder” (Bogost 2011)

Sin embargo, después de esta diatriba, el autor defiende su renombramiento de esta categoría de juegos con propósito, puntualizando cómo proponiendo otro tipo de finalidades menos **espurias** - y después de un sencillo truco lingüístico -, los *juegos serios* se convierten en juegos persuasivos:

“Estos juegos (los juegos persuasivos) pueden ser producidos para una gran variedad de propósitos; entretenimiento, educación, activismo, o una combinación de estas y otras finalidades ” (Bogost 2007.p. 59)

En cualquiera de los casos, este ejercicio de circunspección que sufren los juegos al pasar a ser *juegos serios* parece guardar cierta similitud con la evolución que llevó a los juegos populares, mediante el proceso de modernización, hacia formas más *higiénicas* como el deporte. El sociólogo e historiador Henning Eichberg reflexiona sobre la transformación de los juegos tradicionales, mediante procesos de supresión de lo cómico y lo absurdo, en algo tan solemne y moderno¹¹ como es el deporte:

“Durante la era moderna, la cultura de la risa en el juego desapareció en favor de la seriedad del deporte actual (...) Mientras el deporte ocupaba el terreno de la seriedad, el circo creaba su propio reino. Ambos son producto de la modernidad. Ambos exhibían las excelencias del cuerpo y habilidades acrobáticas pero sólo uno de ellos, el circo,

¹¹ Referente a la época moderna.

mantuvo al payaso como figura central. Esa es la razón por la cual durante un siglo, el deporte, y especialmente la Educación Física, desearon distanciarse del circo por ser éste, informal e irrisorio.” (Eichberg 2009, p. 134)

“Los participantes (de contextos deportivos) tenían que comportarse de manera adecuada a las reglas médico científicas, educativas y estéticas. Así no había espacio para la risa. Quizá algunos entrenadores permitían la risa e incluso alguna tontería en los entrenamientos, pero en los Spartakiads del Este de Europa, la risa era considerada como un elemento contra productivo e incluso subversivo” (Eichberg 2009, p. 139)

En otra de sus derivaciones menos regularizante, los juegos tradicionales pasaron a transformarse en juegos de salón o party games. Esta modalidad de juego está muy extendida en el mundo anglosajón.

Dentro de los *juegos serios* existen diferentes modos de construcción de contenidos *serios*, más allá de la diversión o el placer que aporta la experiencia inicial del juego. De hecho, de algún modo este nuevo movimiento ha reavivado la batalla teórica de los narrativistas contra ludologistas (Sicart 2011) y es en este punto donde -para los proceduralistas- emerge la importancia de la retorica creada a partir de reglas, construyendo significado.

La reivindicación de los diseñadores proceduralistas es que el aparato ético-político de sus proyectos, sus contenidos y su significado, no se cimientan en la narración, sino en el propio sistema de reglas. Sin embargo incluso ejemplos como el que hemos revisado anteriormente, la saga de juegos de Brenda Brathwaite, necesitan de relato para significar. Existen casos como la modificación del juego *Civilization* de Sid Meier, llevada a cabo por el colectivo Eastwood – Real Time Strategy Group: *Civilization V. Age of Love* (2008). Este mod ha utilizado el sistema procedural que construía el *Civilization* original, para, intercambiando los contenidos, crear una crítica social¹².

¹² Este mod está descrito en el capítulo 1.4 Caso práctico: comisariado de la exposición *Playful & Playable*.

La etiqueta *serious games* justifica diferentes propósitos. Desde aquellos que de un modo más o menos franco explicitan sus oscuros fines, como los juegos dedicados a promocionar productos comerciales o los juegos de simulación militar, hasta otros que sugieren promover el bienestar y la corrección social. Este último modelo es el que abunda dentro del contexto artístico y cultural contemporáneo: los juegos dedicados a la educación y los creados en ámbitos artísticos con presupuestos de crítica social.

SERIOUS GAMES EDUCATIVOS

En la actualidad, muchas instituciones culturales y artísticas, en un acto de sincretismo, acercan sus contenidos a diferentes ámbitos como el educativo. Se promueven proyectos dirigidos por artistas o colectivos en los que se trabaja desde el vector educativo y con los videojuegos como material de trabajo. Podríamos concebir este tipo de proyectos educativos y artísticos como verdaderos intentos de dialogo que buscan desarrollar un espíritu crítico y creativo en jóvenes y adolescentes e intentan usar los videojuegos en diversas áreas de la educación de forma experimental. Sin embargo, tal y como comenta Grant Kester en su análisis sobre determinados proyectos de arte contemporáneo, a pesar de las buenas intenciones que presuponemos a priori en este tipo de trabajos, un análisis más profundo hace emerger otro tipo de discurso. Kester se refiere de modo paradigmático a los proyectos del artista Jim Hubbard *Shooting Back* (1988), en el que el autor trabajaba con niños sin hogar en el área de Washington D.C., o *Shooting Back From the Reservation* (1994) y a la pieza *Soul Shadows: Urban Warrior Myths* (1993) de Dawn Dedeaux en la que el autor trabaja con jóvenes negros de clase baja:

“La decisión de Hubbard de trabajar con niños se justifica sobre la base de que representan el *futuro* de la cultura nativa americana, pero los niños también son mucho menos propensos a desafiar las presuposiciones propias de Hubbard en relación con su propia pobreza. Los niños suelen ser elegidos por artistas como Dedeaux y Hubbard ya que se presentan como sujetos más maleables, menos resistentes al impacto de la autoridad transformadora de los

artistas. Pero esta no es una relación que promueva ningún discurso o intercambio significativo” (Kester 2000)

Una idea similar nos hace reflexionar sobre la idoneidad del uso de los videojuegos y los *juegos serios* en algunos proyectos de educación en contextos artístico culturales. De algún modo subyace el pensamiento de ser testigos del objetivo de *manipular*, mediante dispositivos de juego prediseñados, a seres con poca capacidad de reacción crítica.

Los *juegos serios* educativos son además sistemas de aprendizaje muy poco democráticos, muy vinculados al control, al proselitismo institucional o personal, a un tipo de retórica sofística autocomplaciente en la mayoría de los casos. Desde un punto de vista de retórica aristotélica, los *juegos serios* nos llevan hacia (la evangelización d) el *juicio correcto*¹³.

Pensamos, al igual que Platón en relación a los sofistas, que a los *juegos serios* les interesa sobre todo convencer al jugador. El edutainment –esa categoría de los *juegos serios* que se dedica a educar mediante mecanismos de entretenimiento-, tiene mucho que ver con un tipo de empresa política, en palabras de Nick Kearney: “La educación y el aprendizaje son dos cosas muy diferentes. La educación es una empresa política, que esta pagada y apoyada por la sociedad, por una serie de razones diversas, a menudo valiosas y a veces conflictivas. Al contrario que el *sufragio universal*, la *democracia representativa* y otros términos que nos ayudan a dormir por la noche, la educación tiene que ver con el poder.” (Kearney 2010) Sin embargo “El aprendizaje tiene que ver con alimentar nuestro cerebro.” (Garaizar 2010)

La importancia de conocer a fondo las herramientas digitales que usamos de forma habitual y ser conscientes de sus fines -no siempre tan ingenuos como nuestras percepciones-, es fundamental. Bajo nuestro punto de vista, favorecer una educación que promueva la libertad de pensamiento tiene más que ver con poner al alcance del alumnado los dispositivos y las herramientas necesarias para que

¹³ “Aristóteles evita el menosprecio de Platón hacia la retórica, argumentando que la práctica retórica en su conjunto tiene como causa final la persuasión hacia el juicio correcto” Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

estos produzcan sus propios juegos, más que proyectar o replicar intereses en *juegos serios* de contenidos dirigidos.

SERIOUS GAMES ARTÍSTICOS

Volviendo al marco más general del proceduralismo, éste ha sido rápidamente asimilado por teóricos y por diseñadores. Por un lado para los investigadores, la amplia influencia histórica de análisis basados exclusivamente en *el texto*, proveniente de otros tipos de estudios culturales como el cine (las películas), la literatura (los textos) o el arte (la obra artística), les ha dado un abrigo y una coartada perfecta para desarrollar análisis procedurales, ya que al igual que ocurre en estos estudios precedentes, el proceduralismo focaliza básicamente en el sistema de juego.

Por otro lado los diseñadores de juego también han incorporado esta corriente que les posiciona en el centro del acto creativo, y que valora sobre todo la relevancia de la creación del sistema de juego, por encima de la experiencia del jugador. Esta suerte de recuperación del legado del autor ensimismado elude otro tipo de posturas contemporáneas más democráticas surgidas en algunos movimientos culturales como las corrientes artísticas basadas en lo colectivo y lo dialógico, en el procomún cultural¹⁴, etc. Muchos diseñadores utilizan este contexto para sublimar la relevancia del sistema de juego y acreditar la pertinencia de los *juegos serios* como paradigma de este nuevo lenguaje procedural.

Si focalizamos de nuevo en los *juegos serios* y concretamente en los desarrollados en ámbitos artísticos, debemos diferenciar entre tres categorías distintas. Como explica Simon Ferrari alumno y colaborador de Ian Bogost y seguidor de la escuela procedural,

¹⁴ Entendemos por *los comunes*, *el procomún* o *bien comunal* aquellos bienes, recursos, procesos o cosas (ya sean materiales o de carácter intangible) cuyo beneficio, posesión o derechos de explotación pertenecen a un grupo o a una comunidad determinada de personas. El grupo en cuestión puede ser extenso – incluyendo, por ejemplo, todos los individuos, o los habitantes de algún país, región, ciudad o pueblo, etc.- o restringido, como por ejemplo, una familia o algunos miembros de alguna familia, o grupo de personas establecido para un propósito específico (por ejemplo, una cooperativa o sociedad anónima). Los bienes, recursos, procesos o cosas que en la actualidad pueden ser considerados como parte del procomún comprenden desde bienes públicos generales (libres) y físicos (tales como el mar o el aire) a “bienes abstractos” (tales como la defensa o seguridad nacional) o el conocimiento en general o instancias específicas de tal: datos u otros elementos de información. *Fuente WIKIPEDIA*

tomando como ejemplo lo que él denomina juegos documentales, los juegos con agenda social, pueden poseerla en diferentes niveles:

“Percibo tres categorías del realismo en los *juegos documentales* o juegos que recrean eventos históricos. El más débil es el realismo espacial, la reconstrucción de un espacio histórico para la exploración casual, sin guía. El término medio es una realidad operativa, guiando al jugador a través de un problema histórico a través del espacio, estableciendo funciones específicas y una serie de tareas. La categoría más prometedora de la realidad documental es la procedural, la cual modela un sistema de reglas históricas para *exponer los comportamientos subyacentes de una situación, en lugar de simplemente contar las historias de sus efectos*” (Ferrari 2011, p. 148)

Las dos primeras categorías utilizan el espacio audiovisual de los videojuegos para significar, sin embargo no van más allá de la representación cosmética. En tercer lugar estarían las prácticas procedurales artísticas. Desde la corriente teórica que las estudia, este tipo de proyectos son justificados como herramientas capaces de ayudarnos a entender, participar y criticar las peculiaridades de otros sistemas complejos, como por ejemplo la economía mundial o los sistemas organizativos gubernamentales. Sin entrar a poner en tela de juicio estas afirmaciones, creemos que incluso en el caso de que un proyecto crítico artístico procedural realmente consiguiese como objetivo dar a entender o conseguir participar en alguno de estos sistemas complejos que hemos citado, el hecho de actuar bajo un discurso procedural connotaría la trampa de recaer en relaciones creador-público desequilibradas, que poco tienen que ver con la actitud crítica y menos con la autocrítica.

Si hablamos de proyectos artísticos de crítica a los grandes sistemas económicos y sociales, resultan mucho más honestos los proyectos de intervención sobre el sistema de Núria Güell, como sus aplicaciones legales desplazadas¹⁵, o incluso las propuestas lúdicas

¹⁵ Por ejemplo, en *Aplicación Legal Desplazada #1: reserva fraccionaria* (2010), el primero de estos proyectos, Núria Güell crea un plan maestro para aplicar a la banca la misma ley que regula su actividad generadora de dinero. Este proceso hace además que se visibilicen este tipo de funcionamientos, que el sistema bancario mantiene conscientemente oculto a la población. Güell, N. (2011). "Núria Güell." Retrieved 12/01/2012, from <http://www.nuriaguell.net/>.

del colectivo *Left Hand Rotation*, que algunos ingenuos proyectos de videojuego y réplica procedural al sistema económico y social desarrollados supuestamente para intentar entender mejor y proponer soluciones a la actual coyuntura de crisis financiera.

Sin embargo la etiqueta tecnológica “videojuego” hace que este último tipo de proyectos puedan contextualizarse dentro del ámbito de la tan manida innovación artística, cuando en muchos casos, además de proponer *trajes para el emperador*, están replicando modelos de creación pretéritos como la clara distinción entre sujetos creadores y público. Estos proyectos artísticos culturales de *juegos serios* que utilizan el paradigma procedural para justificar un discurso político, resultan en muchos casos propuestas en las que se pretende construir la esencia crítica limitándola dentro de una estructura sistémica. Sin embargo este tipo de contradicciones parecer ser un mal epidémico dentro de las prácticas artísticas contemporáneas.

“Bajo la apariencia de posturas contrahegemónicas, determinadas producciones artísticas, al menos las más visibles, que se han denominado como políticas o sociales han funcionado más como refuerzo de lo que se pretendía enfrentar, ya fuera en un sentido general, contra sistema, o particular, en relación con sus consecuencias particulares. Existe una dificultad básica de los/las artistas a la hora de plantear un discurso crítico, más allá de una formulación epidérmica de un corto alcance político, en el momento en el cual se participa, tanto en el terreno de la producción como de la distribución, de los modos y las instituciones del modelo que se pretende cuestionar. A esto habría que añadir las limitaciones del arte en relación con su efectividad política, como bien han sido señaladas por Rancière en su ensayo *Las paradojas del arte político*. Esto no quiere decir que, dentro del arte político, todas actitudes estén atravesadas por intereses espurios, como pueden ser los de la explotación de la comunidad, de su dolor (...) También es cierto que, a pesar de estas circunstancias, existen artistas que intentan enfrentar este conflicto, aunque no sin cierta esquizofrenia. Creo que es fundamental poder reconocer tal extremo, para no hundirse en el cinismo utilitarista

proclamado por el capitalismo actual y su institución paradigmática, la industria cultural.” (Villegas 2011)

Otro punto de vista sobre esta tendencia de tratar el discurso como una entidad abstracta, estanca y autónoma, que olvida la relación esencial de mediación entre el discurso y los mecanismos de política o cambio social, es lo que Grant Kester denomina el proceso *discute pero obedece*:

“Podríamos llamar a esta crítica del discurso *discute pero obedece*, tomada de la famosa cita de Kant sobre Federico el Grande, quien no tenía ningún problema con que la clase intelectual prusiana expresase cualquier tipo de ideales radicales de forma escrita, siempre y cuando no hicieran nada para desafiar directamente su autoridad política: *¡razonad todo lo que queráis y sobre lo que queráis, pero obedeced!* (en *¿Qué es la Ilustración?*). El *discurso* se convierte en estética, en el sentido en que he utilizado el término con anterioridad, en la medida en que se desprende de los mecanismos de cambio político y en su lugar asume un rol principalmente compensatorio o simbólico” (Kester 2000)

Las propuestas políticas en torno al juego, al menos en el ámbito cultural y artístico, debieran tener en cuenta no solo sus contenidos o su forma, sino el tipo de relaciones que crean. Los juegos son un ámbito de estudio que puede abordarse desde accesos muy diferentes y hacerlo únicamente desde sus cualidades sistémicas resulta una postura un tanto reduccionista. En este trabajo de investigación propondremos acercarnos al juego como realidad holística, como un todo global que incluya las interacciones y las relaciones entre los agentes y también entre las distintas aproximaciones. En este contexto, diseñar de un modo político significa no replicar la relación entre artista y público moderna a la que nos llevan los discursos procedurales, sino pensar en el juego como un nuevo medio, en el que de modo ontológico se iguala la relación entre creador y público, entre diseñador y jugador. Como afirma Hirschhorn parafraseando a Godard:

“Estoy interesado en hacer mi arte de un modo político. Jamás he tenido interés en hacer arte político. Esta declaración de principios la aprendí de Jean-Luc Godard: *la*

cuestión es hacer películas de un modo político; no de hacer películas políticas.” (Hirschhorn 2009, p. 71)

Indudablemente los juegos pueden ser entendidos como objetos o como actividades. Estos dos tipos de acercamiento poseen marcos ideológicos muy distintos; el juego pensado como objeto se centra en el sistema jugable y concibe al autor como eje fundamental de la creación, perpetuando formas de poder cultural verticales y descendentes. El diseño de juegos puede en este caso identificarse con el control; se dice al jugador qué hacer y el jugador no tiene más opción que obedecer las pautas. Este tipo de relación puede tener que ver con el vínculo directo entre la programación de sistemas y los videojuegos:

“Los mejores programadores eran quienes tenían más control sobre el sistema, los que podían obligar a las maquinas a hacer más trabajo con menos código (...) el arte del software ha sido el de los sistemas de control y como llevarlos adelante” (Johnson 2001, p. 152).

Desde el campo que nos ocupa, el de los modos de creación cultural y artística contemporáneos, no podemos quedarnos en la parte cosmética de los videojuegos. De hecho, pensar y diseñar el juego como objeto lo aleja en sentido diametralmente opuesto a las prácticas artísticas más contemporáneas más evolucionadas. Como comenta José Luis de Vicente en relación a la investigación artística en los laboratorios culturales actuales, los intereses vigentes de los creadores están más cercanos a la creación de experiencias que a la construcción de objetos:

“Muchas de las líneas de investigación artística actuales no producen objetos sagrados sino metodologías y herramientas que admiten su carácter de prototipo temporal y en permanente revisión” (Vicente 2011)

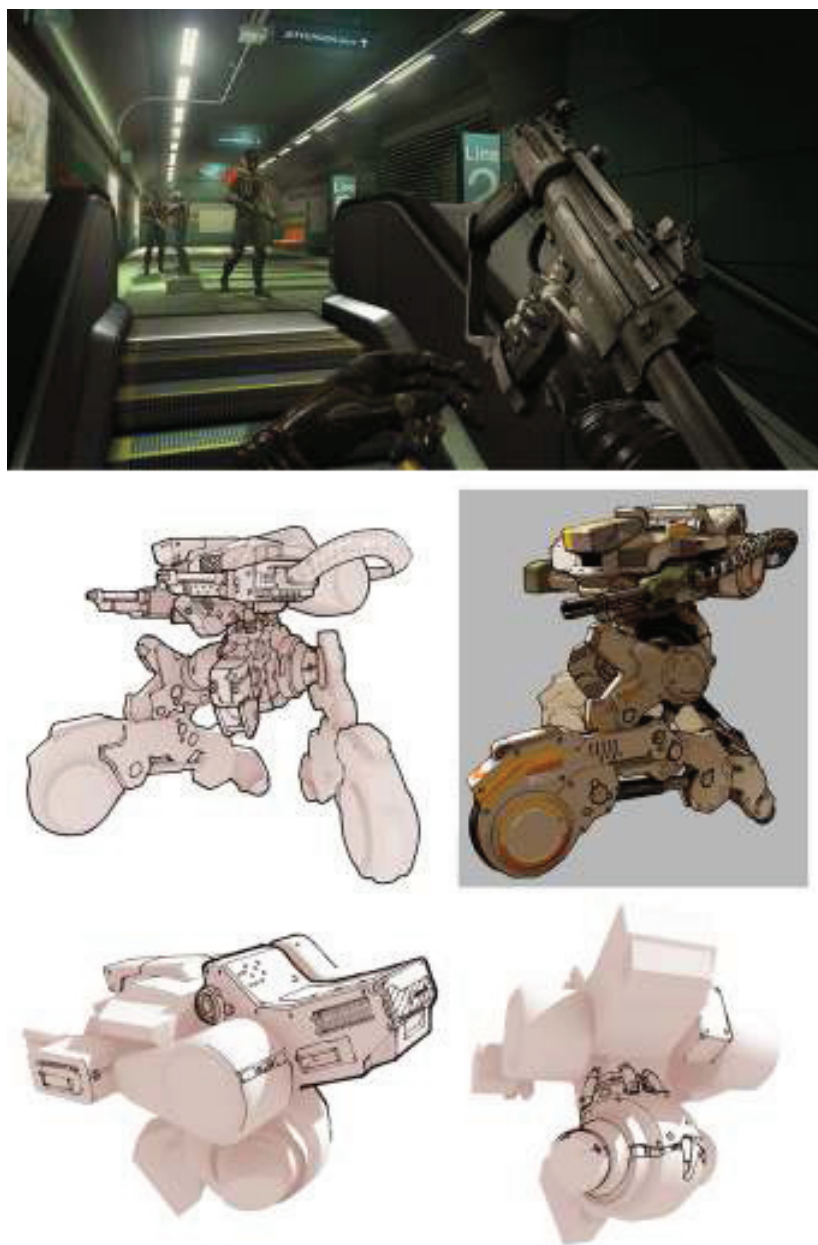


Fig. 04 Imágenes del videojuego de rol y acción en primera persona *Deus Ex. Human Revolution* (2011). Arriba imagen del juego. Abajo concept art de los robots centinela.

Desde el ámbito de los estudios de juegos, las posturas que se acercan al medio como objeto, se centran en el diseñador como creador del juego, que de algún modo impone sus reglas a los jugadores. En este sentido, Gonzalo Frasca examina y rebatía las actitudes de los teóricos y diseñadores proceduralistas con respecto a su autoproclamada postura como demiurgos:

“Juul presenta los comportamientos emergentes dentro de los juegos como una consecuencia directa de las reglas,

como algo que puede ser alcanzado en el diseño de juego a través de la creación y la manipulación de reglas. Técnicamente, es lo mismo que argumentar que la estrategia de las minas de proximidad en Deus Ex *surgió* de las reglas del juego, en vez de argumentar que es una consecuencia de la creatividad del jugador¹⁶. Esto favorece ideológicamente el sistema por encima del jugador y les da a los diseñadores la ilusión de que la creatividad del jugador es una consecuencia de las reglas que ellos crearon, cuando en realidad se puede interpretar en ambos sentidos. Salen & Zimmerman también ilustran este punto de vista cuando afirman que: La experiencia de juego surge de las relaciones de guiar el funcionamiento del sistema, que se producen en los espacios intersticiales entre y dentro de sus componentes. *El acto de jugar es una expresión del sistema* ¹⁷ (Frasca 2007, p.66)

Otros autores como Miguel Sicart también ponen en duda la idoneidad de las prácticas de juego proceduralistas vinculadas a conseguir seducir al jugador como propósito primordial:

“El argumento proceduralista implicaría que los jugadores, una vez que participan en el juego y siempre que juegan a él, van a ser persuadidos y educados, aunque el juego les resulte poco interesante. El matiz que falta en esta afirmación es cómo conseguir que el jugador juegue el juego. Si el acto de jugar es una expresión, pero el juego está diseñado para canalizar esa expresión hacia una meta persuasoria predeterminada, entonces, ¿cómo vamos a

¹⁶ Deus Ex tiene un laberinto que los jugadores deben atravesar para llegar a su meta. Sin embargo, el juego se modela a través de leyes físicas que permiten a los jugadores alterar el medio ambiente. Los jugadores pronto descubrieron que sus avatares podían estar encima de una mina de proximidad. Así descubrieron una nueva manera de escalar paredes adjuntando una mina a ellos mismos, saltando sobre ella y repitiendo el proceso varias veces. Los diseñadores de juego no fueron conscientes previamente de esta estrategia, por lo que no previeron que los jugadores serían capaces de saltar el laberinto trepando por las paredes. Se puede consultar en referencias un artículo del diseñador de Deus Ex, Harvey Smith Smith, H. (2001). The Future of Game Design: Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms. Multimedia International Market. Montreal.

¹⁷ Zimmerman, E. and K. Salen (2004). Rules of play : game design fundamentals. Cambridge, Massachusetts, The Mit Press.

hacer que los jugadores jueguen el juego? Se trata de una cuestión de gustos, pero el cuerpo central de los juegos de proceduralistas no es, en mi opinión, muy lúdico” (Sicart 2011)

Es decir, además de la corriente mayoritaria en torno a este tipo de propuestas, también existe un movimiento que, aunque minoritario, devuelve la importancia del acto de jugar al propio jugador y que piensa en el juego como una experiencia diseñada más que como un objeto construido.

2.2.3 LOS JUEGOS Y EL FACTOR HUMANO: NEW GAMES (BERNIE DEKOVEN)

“No se trata de que el juego sea sagrado, sino de darnos cuenta de que es la gente que lo juega lo importante”

(DeKoven 2002, p. 53)

Hasta el momento hemos repasado el modo de análisis de juego predominante, fundamentado en su forma sistémica. El proceduralismo como corriente mayoritaria de teoría paradigmática de diseño. Sin embargo, como ya hemos comentado, este tipo de marco tiene una visión un tanto limitada, debido a su estrecha focalización sobre el dispositivo cultural que es el objeto juego, olvidando que el factor humano es esencial, que sin la acción del jugador el juego no existe. Algunos autores como Lauteren se percatan de esta limitación analítica centrada en el texto:

“Es necesario desarrollar una perspectiva más amplia, una perspectiva que tenga en cuenta las interrelaciones específicas entre la estructura del texto y las modalidades de su uso cultural. Sólo mediante la utilización de esta perspectiva más amplia, podemos comenzar a investigar la dimensión estética de los videojuegos.” (Lauteren 2002)

E incluso desde la teoría del deporte, se hace hincapié en las diferentes capas de significado de la experiencia de juego con respecto al objeto juego y los jugadores;

“Debemos distinguir entre el significado intrínseco de la experiencia de juego - el vínculo significativo entre las cosas, acciones y relaciones - y el sentido externo, el significado del acto de jugar para aquellos que lo inician y participan de él, así como el significado que se supone que este tiene para los espectadores” (Fink 1988, p. 104)

A pesar de la preponderancia retórica del proceduralismo, dentro del ámbito de estudios de juegos, existen precedentes teórico-prácticos en los que los juegos son concebidos teniendo en cuenta el acto de jugar y los jugadores como factor indispensable.

El más claro antecedente de esta línea de pensamiento dentro de los estudios de juegos, fue el trabajo del movimiento norteamericano *New Games*, formado por Stewart Brand y otros en la década de 1970, en los Estados Unidos, como respuesta a la guerra de Vietnam, en contra de una serie de cambios sociales y económicos dramáticos, impulsados por una crisis energética, que amenazaban entre otras cosas derechos civiles básicos (Pearce, Fullerton et al. 2007).

New Games trabajaba sobre la concepción del juego vinculado directamente a su carácter más humano y popular. Este movimiento, animaba a la gente a jugar juegos no competitivos o más amigables. Uno de los miembros más activos de *New Games*, Bernie DeKoven, que sigue trabajando en la actualidad bajo las premisas del movimiento¹⁸, desarrolla en hoy en día lo que él denomina *Deportes de Chatarra* (Junkyard Sports), auténticos juegos cooperativos diseñados en parte por los jugadores con objetos encontrados y reciclados, sobre los que proyectan repetidas veces los diseños. (DeKoven 2005). Con este método iterativo de diseño ya establecido en procesos de diseño de juegos del movimiento *New Games*, DeKoven capacita a las personas para convertirse en productores culturales de juegos, es decir concede un grado de autoría al jugador, integrando valores que concuerdan con formas concretas de activismo heredadas del espíritu del movimiento de los años 70.

DeKoven es un verdadero gurú del juego de código abierto. Sus esfuerzos ejemplares están encaminados a considerar no sólo cómo

¹⁸ Pat Farrington y Bernie DeKoven, eran los miembros de *New Games* que aportaban un elemento más humanista a sus propuestas.

los jugadores se enfrentan con los juegos, sino algo desde nuestro punto de vista más importante, cómo interactúan unos con otros. Esto tiene mucho que ver con uno de los pilares fundamentales del movimiento *New Games*, con el espíritu del movimiento; no se trata únicamente de jugar, sino de pensar en los jugadores como personas. "Jugar duro. Jugar limpio. Que nadie resulte herido " (DeKoven 2011)

Contextualizadas dentro de nuestra línea de investigación este tipo de propuestas refuerzan la opción de pensar en los juegos no solo como sistemas, sino como modelos de relación entre el diseñador y el jugador. Apoyan la alternativa de proyectos centrados básicamente en las relaciones de las personas implicadas en el juego, más que en los procesos en sí. Esto implica, como hemos visto con anterioridad, salirse ligeramente de la corriente predominante entre los teóricos de juegos y la mayor parte de la escena independiente de videojuegos, entre los cuales se promulga la clara importancia de las mecánicas de juego sobre otro tipo de factores; el apartado audiovisual, la narración, los jugadores ... Existen voces discordantes como el caso del investigador y diseñador de juegos Douglas Wilson, que en su intervención en Medialab-Prado Madrid, explicito su desacuerdo con la corriente proceduralista:

"Los juegos no son solamente sistemas, pueden además ser revisados como contextos festivos" (Wilson 2010)

Nosotros no nos centraremos tanto en el carácter festivo del juego, como en la identificación de las posibles relaciones existentes entre las personas implicadas en el juego en sí, es decir, los diseñadores de juego –como agentes que **proponen**¹⁹ un determinado sistema de juego- y los jugadores –como sujetos que activan, catalizan y dan sentido al juego-. Nos resulta por tanto una línea de investigación muy interesante examinar el elemento humano que subyace en el juego. La importancia de jugar con otra gente, más allá de jugar contra el sistema de juego o la maquina en el caso de los videojuegos.

¹⁹ Utilizaremos el termino *proponer* en vez de *crear* por sus connotaciones de carácter más democrático.

“Los juegos, incluso los mediados por tecnologías digitales, no son simplemente un conjunto de reglas establecidas por un diseñador, son complejos acuerdos actualizados, negociados y modificados por los jugadores, dentro de un contexto material y cultural específico” (Taylor 2011)

Las teorías proceduralistas tienen en cuenta al jugador como mero movilizador de sus propuestas. Como comenta Sicart, una de las voces más críticas con las teorías procedurales, algunos diseñadores y teóricos, aun siendo a priori defensores del diseño centrado en la experiencia de juego, formulan sus propuestas bajo una clara influencia de la corriente procedural:

“la importancia de la experiencia de juego (desde el punto de vista de estos autores) está únicamente en que hay jugadores involucrados en el proceso de diseño, pero no en afirmar que el significado del juego se expresa en el mismo acto de jugar. Según esta perspectiva, las reglas controlan el significado del juego y los jugadores, siguiendo estas reglas, crean el **sentido que ya está predeterminado por el diseñador** del juego. (...) Los jugadores son importantes, pero sólo como activadores del proceso que establece los significados contenidos en el juego una vez que éste está en *movimiento*. Las reglas constituyen los argumentos procedurales del juego, y el acto de jugar es sólo una actualización de ese proceso. Además, los juegos crean significado gracias a su naturaleza formal y el significado se completa cuando los jugadores participan en los procesos de las reglas del juego. La experiencia de juego significativa es jugar siguiendo las reglas y el significado de un juego viene del significado de esta acción de seguir las reglas” (Sicart 2011)

Algo parecido a lo que veíamos que ocurría con el trabajo de Allan Kaprow, cuando el artista proclamaba la transformación de un público pasivo en participantes activos, pero a la vez no renunciaba a su parcela privilegiada de autoría y los participantes se convertían en muchas de sus acciones en mera utilería (Schimmel and Stiles 1998).

Desde el discurso procedural, el jugador está más bien sometido a los designios del diseñador y de su juego:

“El modo en el que los videojuegos enseñan estructuras de pensamiento, el modo en el que reorganizan la percepción, es llevando al jugador a interiorizar la lógica del programa. Para ganar no puedes hacer solamente lo que quieras, tienes que adivinar qué funcionará dentro de las reglas del juego. Debes aprender a predecir las consecuencias de cada movimiento, y anticipar la respuesta del sistema con tanta sutileza y velocidad como el propio sistema. ” (Friedman 1998)

Sicart sin embargo propone un acercamiento radicalmente opuesto a la relación entre el objeto de juego diseñado –tras el cual está la figura del diseñador- y el jugador, que nos resulta más interesante:

“Los juegos estructuran el acto de jugar, lo facilitan por medio de las reglas. Esto no quiere decir que las reglas determinan el juego; más bien lo enfocan, lo enmarcan, pero aun así están sujetas al acto de jugar. La experiencia de jugar es más bien un acto de apropiación del juego por parte de los jugadores. Esta concepción del acto de jugar contradice el punto de vista dominante de los diseñadores sobre la proceduralidad, muy centrado en las normas y los sistemas y su significado. Jugar, para ser productivo, debe ser una actividad libre, flexible y negociada, enmarcada por reglas, pero no determinada por ellas. El significado de un juego, su esencia, no está determinado por las reglas, sino por el modo en el que los jugadores interactuar con esas reglas, por la manera en la que los jugadores juegan. El significado de los juegos, por lo tanto, es cómo se juegan, no el hecho de que estén procedualmente generados. (...) Miraremos al jugador no como un configurador del sistema, que es la posición implícita adoptada por teóricos y desarrolladores procedurales, sino como un ser vivo, culturalmente imbricado, ética y políticamente comprometido, que no sólo juega para un propósito ulterior, sino por el propio juego. Lo que le falta al proceduralismo es tener en cuenta que el jugador **juega por el mito y no por la razón**; por los otros jugadores y no para el juego; por el juego, pero no por el mensaje” (Sicart 2011)

Retomaremos por tanto la noción de acto de juego creativo para pensar en el jugador como creador de las experiencias de juego, ya que como afirmaba la socióloga Linda A. Hughes a principios de los 80 “Los juegos no son muy *divertidos* cuando son las reglas, en lugar de las relaciones, las que dominan la actividad” (Hughes 1983)

EL JUGADOR COMO CO-CREADOR DE EXPERIENCIAS

En relación a este tipo de propuestas que no están únicamente condicionadas por los sistemas de reglas, recuperamos el concepto de **experiencia de juego creativa**, como opción de juego en la que el jugador es co-creador de sus propias experiencias. Ese tipo de diseños, de los que ya hemos hablado con anterioridad, en los que los jugadores no se ven unívocamente forzados a seguir las reglas de modo literal, sino que poseen espacios de posibilidad, de *libertad*, donde se enfrentan con una serie de combinaciones abiertas propuestas por el diseñador. Desde la postura opuesta, la de la experiencia de juego instrumental, existe una especie de trampa en la que el jugador experimenta una sensación de control sobre el sistema, cuando es el sistema el que está bloqueando sus opciones creativas. Un sistema de juego rígido, sin opciones a contingencias, da la sensación de poder ser controlado por el jugador, cuando la lectura puede ser hecha al revés, como un espejismo de control del jugador, cuando en realidad el es el que está siendo controlado por el juego. Tal y como explica Klevjer:

“La experiencia de juego posee una estética de control característica o una estructura sujeto-objeto basada en el poder. Los videojuegos ofrecen el placer del dominio, tanto visual y motriz como intelectual.” (Klevjer 2001)

Sin embargo, esta relación de poder puede ser planteada desde la lógica inversa:

“Si los juegos tienen que ver con los desafíos, también están directamente vinculados con el poder: el poder que nosotros los jugadores le otorgamos a los sistemas de juego, para que estos organicen nuestros comportamientos, estructuren nuestras necesidades, y recompensen de nuestras acciones.” (Wilson 2010)

Desde el proceduralismo se propone una esencia del discurso autoral, promoviendo el juego instrumental. Así, cercenando la libertad de acción del jugador, haciéndole ceñirse al sistema y a los significados impuestos por su diseñador dentro de las reglas, se eliminan contingencias y ambigüedades que pueden surgir si al jugador se le ofrecen vías de libertad para que lleve a cabo un tipo de experiencia de juego creativa.

En muchos juegos además, se premia el acto de juego instrumental, sobre la toma de decisiones libre o la experiencia de juego creativa. Por ejemplo, en la modificación de Half Life 2, *The Stanley Parable* (2011), un mod en forma de narrativa interactiva, se plantea esta disyuntiva al jugador. Desde el apartado narrativo y mediante una voz en off, el protagonista es aconsejado por un ente narrador. La dinámica de juego da la opción al jugador de elegir entre diferentes caminos para componer la historia, pero la voz en off condiciona el discurrir del juego. Si el jugador no la toma en cuenta y prefiere buscar rutas alternativas, estas acaban llevándolo a finales poco afortunados.

El jugador creativo, mas alineado con el concepto actual de usuario de creación contemporánea, tiene la opción de negociar, actualizar, modificar o reinterpretar las reglas propuestas por el diseñador. Como explica Claire Bishop en relación a la figura del público de producciones culturales:

“Del mismo modo, el espectador ya no está obligado a cumplir con los requisitos de interactividad del artista, sino que se le presupone como un sujeto de pensamiento independiente, que es el requisito esencial para la acción política: *La reflexión y el pensamiento crítico es estar activo, plantear interrogantes es estar vivo*²⁰.” (Bishop 2004, p. 77)

²⁰ Catálogo de la exposición *Common Wealth* comisariada Por Jessica Morgan en la Tate Modern de Londres. 22 octubre al 28 diciembre 2003. Página 62.



Fig. 05 Imágenes del mod de Half Life 2, *The Stanley Parable* (2011).

Y en este sentido, una de las características propias del juego es su vínculo y pertenencia directa al jugador, sin el que el juego no existe:

“Otro riesgo es fomentar la idea dominante del diseñador como proveedor de sentido en el juego. Si podemos plantear un argumento excepcional acerca de los juegos, un argumento que los justifica como forma estética, diferente a otros medios, es que los juegos pertenecen a los jugadores – como mucho, los juegos pertenecen al diseñador si este quiere establecer un diálogo con el jugador a través del propio juego -, pero el acto performativo y expresivo de jugar, de participar con el juego, contradice el sentido mismo de la autoría de los juegos.” (Sicart 2011)

No debemos olvidar que la postura del diseñador de juego siempre tiene una posición ligeramente ventajosa sobre la del jugador, ya que es el primero, quien en principio propone la experiencia de juego. Es decir, tal y como apunta Grant Kester, no vamos a fantasear sobre la supresión de las relaciones de poder, ya que ésta prevalece en cierto modo incluso en los casos en los que se llegan a dar relaciones de dialogo o co-creación:

“Podemos tratar de minimizar el efecto del poder sobre el discurso, indicando sus efectos, pero no podemos esperar eliminarlo” (Kester 2000)

Aunque la visión de Kester resulta un tanto pesimista, no está falta de sentido. En cualquier caso más adelante iremos viendo diferentes modos de plantear relaciones políticas más democráticas en el diseño de juegos. Menos descendentes que la tradicional, creador-espectador; más plurales que la propuesta de los procedurales, autor diseñador-jugador instrumental.

Si una de las características ontológicas del juego es la necesidad de acción por parte de los jugadores para que la experiencia de juego exista, parece obvio que debemos repensar el paradigma de analizar el juego como un texto, de dar poder únicamente al diseñador y abrir el foco hacia sistemas de relaciones en los que el jugador y su experiencia tengan la preponderancia necesaria como para generar experiencias ricas y evolucionadas.

2.2.4 ESTÉTICA RELACIONAL (BOURRIAUD), MODAL (CLARAMONTE) Y DIALÓGICA (KESTER)

Una vez revisadas las teorías provenientes de los estudios de juegos, a partir de las cuales enmarcamos nuestro trabajo, nos acercamos a otros campos para explorar posibles vínculos teóricos y prácticos. Ante el interés y la evidencia de pertinencia que nos mueve a realizar esta investigación en torno a las relaciones surgidas entre los diferentes agentes que construyen y constituyen el juego, comenzamos explorando el concepto de estéticas basadas en lo relacional por medio de distintos autores vinculados a la crítica de arte y la estética.

Comenzando por la crítica de arte, lo más obvio parece empezar revisando el concepto de arte relacional propuesto por el crítico y comisario de arte Nicolas Bourriaud:

“El Arte Relacional es el conjunto de prácticas artísticas que toman como punto de partida teórico y práctico las relaciones humanas y su contexto social, más que un espacio autónomo y privativo. La Estética Relacional consiste en juzgar las obras de arte en función de las relaciones humanas que figuran, producen o suscitan.”
(Bourriaud, Beceyro et al. 2008, p. 142)

La definición en sí misma es interesante, pero un análisis de las obras y los artistas que Bourriaud incluye dentro de esta categorización de arte relacional siembra ciertas dudas sobre los matices de esta descripción. En cualquier caso, Bourriaud, consciente de los ángulos muertos que contiene su propuesta, sale al paso defendiendo su postura:

“La principal queja sobre el arte relacional es que representaría una forma suavizada de crítica social. Lo que estas críticas olvidan es que el contenido de estas propuestas artísticas debe ser juzgado formalmente: en relación con la historia del arte, tomando en cuenta el valor político de las formas, lo que llamo *el criterio de coexistencia*, a saber: la transposición en la experiencia de vida de los espacios construidos o representados por el artista, la proyección de lo simbólico en lo real. Sería absurdo juzgar el contenido social o político de una obra *relacional*

desembarazándose pura y simplemente de su valor estético, como desearían aquellos que sólo ven, en una exposición de Tiravanija o de Carsten Höller, una pantomima falsamente utópica, y como deseaban ayer los defensores de un arte *comprometido*, es decir propagandista.” (Bourriaud, Beceyro et al. 2008, pp. 102-103)

Pero varios autores no están muy de acuerdo con la validez de las propuestas de que Bourriaud y ponen en tela de juicio las teorías de *estética relacional* de este autor. La historiadora del arte británica Claire Bishop, encuentra muchas deficiencias conceptuales en las palabras de Bourriaud:

“Me detengo en esta teoría para sugerir que las relaciones establecidas por la estética relacional no son intrínsecamente democráticas como sugiere Bourriaud, ya que descansan cómodamente dentro de un ideal de subjetividad en su conjunto y de comunidad como unión inherente. Hay debate y diálogo en las piezas de cocina de Tiravanija, sin duda, pero no hay fricción inherente ya que la situación es lo que el propio Bourriaud denomina *microtopia*: produce una comunidad cuyos miembros se identifican entre sí, porque tienen algo en común” (Bishop 2004, p. 67)

Bishop concreta como referencia el trabajo del artista Rirkrit Tiravanija, debido a su inclusión en los textos y comisariados de Bourriaud como uno de los estandartes y paradigmas de su *estética relacional*.

“Jerry Saltz reflexiona sobre esta cuestión de una manera maravillosamente estrecha de miras²¹: ... en teoría nadie puede venir (a una galería de arte). ¿Por qué no? De alguna manera el mundo del arte parece segregar una enzima invisible que repele a los forasteros. ¿Qué pasaría si la próxima vez que Tiravanija inaugura una cocina en una galería de arte, un grupo de personas sin hogar se presenta durante el almuerzo? ¿Qué haría el Walker Art Center en caso de que un hombre sin hogar reuniese el precio de la entrada al museo, y optase por dormir en cama de Tiravanija durante todo el día, todos los días? . . . De un modo

²¹ Saltz, J. *A Short History of Rirkrit Tiravanija*, Art in America. Febrero 1996, p. 106.

silencioso, Tiravanija fuerza que estas preguntas salgan a la luz y ciega la cerradura (tan eficientemente atornillada hacia la izquierda por el denominado arte político), en la puerta que separa el mundo del arte de todo lo demás. La enzima invisible a la que Saltz se refiere le alerta precisamente de las limitaciones del trabajo de Tiravanija y su enfoque no antagónico a las cuestiones del espacio público.” (Bishop 2004, p. 68 nota de pie)

Bishop precisa como la retorica que acompaña a este tipo de trabajos *relacionales*, es más bien una oratoria vacía, o al menos muy distanciada de la práctica real:

“A pesar de la retórica de finales abiertos y la emancipación de espectador de Tiravanija, la estructura de su trabajo circunscribe el resultado de antemano y se basa en su presencia dentro de una galería para diferenciarla de entretenimiento. (...) Esta es la razón por la que las obras de Tiravanija son políticas sólo en el sentido más superficial de promoción del diálogo sobre el monólogo (o de la comunicación en un único sentido, equivalente al espectáculo de los situacionistas)” (Bishop 2004, p. 68)

Otro autor que trabaja sobre las estéticas en base a los sistemas de relacion que se crean entre los distintos agentes prácticos implicados en los procesos culturales, es **Jordi Claramonte**, Doctor en Filosofía y profesor de Teorías Estéticas Contemporáneas. Claramonte define de una manera más certera, desde nuestro punto de vista, las estéticas que indagan en los modos de relación, en su texto *Estética Modal, conceptos básicos*:

“En la línea de estas teorías relacionales²² y ya de nuevo en el terreno de la estética y la crítica de arte sugiero que consideremos la idea de *relación* como clave para un pensamiento estético actual. Se tratará de considerar una idea de **relación constitutiva tanto del sujeto como del objeto** -que sólo por superstición metafísica podemos sostener que existan fuera de uno u otro ámbito de relación, del mismo modo que la electricidad no *existe* si no hay un

²² Aquí Claramonte no hace referencia a la Estética Relacional de Bourriaud, sino a sus teorías sobre la idea de relación.

circuito que ponga en relación sus polos. Tampoco se trata de nada tan extraño si consideramos que el mismo Diderot al principio del artículo *Bello* publicado en 1751 en el primer volumen de la Enciclopedia, anuncia que va a resolver el problema de la naturaleza de lo Bello, ante el cual habían fracasado todos sus predecesores. Para hacerlo se limita a repetir a su vez una viejísima idea filosófica, a saber que **lo Bello consiste en la percepción de relaciones.**" (Claramonte 2008)

Este último juego de palabras de Claramonte, interpretando el término *relación* más como una parábola, que en el sentido en el cual lo presentaba Diderot, se nos antoja como una figura anecdótica. En cualquier caso y a pesar de este hecho, su propuesta de estética modal sigue manteniendo interés y consistencia:

"Con un planteamiento así, que es relacional y modal a la vez, se modifican radicalmente las problemáticas y las perspectivas; de forma que la tarea de la estética se resuelve en la indagación de la estructura y el funcionamiento de las diversas *relaciones* o *modos de relación* constituyentes diferenciales de la experiencia estética.

Llamo modo de relación a un conjunto de disposiciones relacionales que establece y regula un determinado estado de cosas. Esto es, al decir *modo de relación* aludimos a una conformación relativamente estable de posibilidades y prioridades perceptivas, relacionales y expresivas.

Cuando un modo de relación se despliega nos incluye, nos inventa y nos explica parcial o totalmente. Existimos siempre dentro de la atmosfera de uno o varios modos de relación en cuyas intersecciones y extensiones también nos es posible movernos, es decir, reinventarnos.

Sostengo que los repertorios de modos de relación constituyen el conjunto de posibilidades a partir de las cuales se puede tramar y articular lo vivo. Por eso mismo los modos de relación persisten con independencia de lo que sea el caso, perviven como posibilidades organizativas reales aun cuando no estén en uso, formando un repertorio, una

reserva, de posibilidades organizativas, de distribución de la experiencia.” (Claramonte 2008)

Estas reflexiones nos hacen pensar en cómo, mientras las prácticas a las que hace referencia el texto de Bourriaud son proyectos muy contextualizados aun dentro del sistema artístico convencional, con una serie de jerarquías establecidas, la propuesta de Claramonte se acerca más al planteamiento estético con el que queremos enfocar nuestra investigación sobre las estéticas de juego. En relación a las diferencias entre estas dos propuestas, Claramonte apunta en su blog:

“Lo que plantea Bourriaud es más bien una *poética*, es decir, una reflexión sobre una serie de prácticas artísticas más o menos emparentadas.

La estética modal pretende -nada menos- dar un marco conceptual general a la sensibilidad y las prácticas artísticas tomando como referencia no las nociones clásicas de artista-obra-espectador (que Bourriaud mantiene e hincha aún más), sino dándole todo el protagonismo a los *modos de relación* que serían, a mi entender, los verdaderos agentes en todo proceso de organización de la sensibilidad.”

Esta propuesta de estética modal está relacionada y surge a partir del trabajo de Claramonte sobre el reconocimiento de las estéticas del procomún cultural. Sus planteamientos nos resultan interesantes porque aportan un posicionamiento *político* al estudio de la estética:

“A principios del siglo XIX la estética dejó de ser un estudio de la sensibilidad para convertirse, a manos de Hegel y otros destacados villanos, en una teoría del arte. Esto suponía, entre otras cosas, que todo el potencial generativo y relacional que excediera la vida meramente reproductiva quedaba ahora acotado dentro de los reductos de lo que la alta cultura estaba en condiciones de reconocer como arte, todo lo demás sería folklore en el mejor de los casos o simplemente no existiría. Obviamente, este paso por el que se limitaba tan tremendamente el potencial de la estética como proyecto antropológico y político, no pudo darse sin el *cercamiento* de los comunes de la estética, lenguajes de patrones generativos por medio de los cuales era posible

compartir claves de producción y recepción estética, de auto-organización de los modos de relación posibles.

Este cercamiento al igual que el que describió Marx en relación a los campos de labor, transformó los campos del común estético-sensible en apacibles pastos en los que pudieron pacer los artistas, críticos y comisarios de la modernidad. En esa misma dirección y también siguiendo el proceso descrito por Marx los pastos se convertirían más tarde en cotos de caza donde los muy ricos irían a buscar piezas que colgar en su salón sobre la chimenea, como de hecho sigue sucediendo en las contemporáneas ferias y bienales de arte.” (Claramonte 2010)

Claramonte hace hincapié en los modos de relación de lo que él denomina la estética modal.

“Una crítica del arte modal debería ser capaz de mostrar los modos de relación que se actualizan en cada obra de arte, en cada experiencia estética, de forma que seamos capaces de entender cómo cada modo de relación se halla contenido en la estructura misma de la obra de arte y cómo, a la vez, en su despliegue a partir de ésta y mediante las competencias modales puede derivar en nuevos desarrollos inicialmente imprevistos o no considerados.” (Claramonte 2008)

Otro referente teórico, proveniente del campo de la teoría del arte y vinculado a los intereses de nuestro proyecto de investigación, son las ideas del historiador del arte **Grant Kester** en torno a lo que él denomina **Estética Dialógica**:

“Estoy particularmente interesado en una estética discursiva basada en la posibilidad de una relación dialógica que rompe la distinción convencional entre el artista, el trabajo de arte y el público. Una relación que permite al espectador *hablar de nuevo* al artista en cierta manera y donde esta respuesta se convierte de hecho, en parte de la *obra* en sí misma.” (Kester 2000 595)

Nuestro supuesto es que este tipo de planteamientos que equilibran las diferencias entre sujeto creador –en nuestro caso diseñador de

juegos-, objeto -juego- y publico receptor -jugador-, también pueden ser integradas en el ámbito de la creación de juegos y videojuegos. La estética dialógica de Kester plantea de un modo similar al resto de autores que hemos repasado hasta el momento, la necesidad de reconfigurar las relaciones existentes en el ámbito de la creación:

" (El arte dialógico) se trata precisamente de la exploración y la negociación de la complejidad de las interrelaciones discursivas, bajo el intento de crear un discurso que minimice la indiferencia, que en algunos casos se convierte incluso en desprecio absoluto, hacia el espectador (...) Concebir al artista sobre todo como un colaborador en diálogo, en lugar de un agente expresivo" (Kester 2000)

Después de haber estado repasando las propuestas de los proceduralistas, tenemos más o menos claro que sus planteamientos proponen modos de creación muy autoritarios, muy centrados en las decisiones del diseñador. Que se trata de un modelo en el que el propio diseñador decide el qué, cómo, cuándo, dónde y el porqué del juego, dejando muy poca libertad al jugador en un tipo de comunicación unidireccional, que va del diseñador al jugador.

Si la cuestión de dotar al espectador de unas competencias menos condicionadas por las premisas autorales ha sido una cuestión que ha sobrevolado las prácticas artísticas desde las vanguardias del siglo XX (John Gage), revisando autores como Claramonte y Kester, concretamente sus propuestas estéticas, queremos proponer un cambio en el modelo de pensamiento referente a la autoría creativa, que sumado a las propiedades intrínsecas del juego, pueda aportar nuevos paradigmas de prácticas artísticas .

Referencias

- Abt, C. C. (1987). Serious Games. Lanham, MD, University Press of America.
- Bishop, C. (2004). "Antagonism and Relational Aesthetics." October Magazine **Fall 2004**(110).
- Bogost, I. (2007). Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Bogost, I. (2011) Persuasive Games: Exploitationware. Gamasutra. The Art & Bussiness of Making Games
- Bourriaud, N., C. Beceyro, et al. (2008). Estética relacional. Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- Brathwaite, B. (2010). How I Dumped Electricity and Learned to Love Design. GDC. GDC.
- Claramonte, J. (2008). "Estetica Modal: conceptos basicos ". Retrieved 13/04/2011, from <http://jordiclaramonte.blogspot.com/2008/12/estetica-modal-conceptos-basicos.html>.
- Claramonte, J. (2010). "Estética y política del procomún." Laboratorio del procomún. Retrieved 10/05/2011, from http://medialab-prado.es/article/estetica_y_politica_del_procomun.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York, Harper Collins
- DeKoven, B. (2002). The Well-Played Game: A Playful Path to Wholeness. Lincoln, NE, iUniverse.
- DeKoven, B. (2005). Junkyard Sports, Human Kinetics.
- DeKoven, B. (2011) New Games, still. Deep Fun
- Dillon, B. A. (2006) SIGGRAPH Keynote: Designing Games for Process Intensity Gamasutra. The Art & Bussiness of Making Games
- Eichberg, H. (2009). Laughter in popular games. The other health of human play, en Juegos tradicionales y salud social. L. Tanguilla. Peñaranda de Duero, Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales: 210.

Felicia, P. (2009). Digital games in schools. A handbook for teachers. Brussels, European Schoolnet.

Ferrari, S. (2011). Train: From Black Box to White Cube. Tabletop: Analog Game Design.

Fink, E. (1988). The ontology of play. Philosophic inquiry in sport. M. Meier. Champaign, Illinois, Human Kinetics: 100-109.

Frasca, G. (2007). Play the Message. Copenhagen, Denmark, IT University of Copenhagen. **Memoria para optar al grado de Doctor:** 213.

Friedman, T. (1998). Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space. Discovering Discs: Transforming Space and Genre on CD-ROM. G. Smith. New York

Garaizar, P. (2010). Aprendices: Sharing Knowledge TEDxBilbao. TED. Bilbao.

Güell, N. (2011). "Núria Güell." Retrieved 12/01/2012, from <http://www.nuriaguell.net/>.

Hirschhorn, T. (2009). "Doing Art Politically: What Does this Mean?" INAESTHETIK Politics of Art(1).

Hughes, L. A. (1983). Beyond the Rules of the Game: Why Are Rooie Rules Nice? The World of Play: Proceedings of the 7th Annual Meeting of the Association of the Anthropological Study of Play, Leisure Press.

Huizinga, J. (2008). Homo ludens. Madrid, Alianza.

Johnson, S. (2001). Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software Madrid, Fondo de Cultura Económica.

Juul, J. (2005). Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, Massachusetts ; London, MIT Press.

Kearney, N. (2010). "It's New! It's New!" ELEARNSPACE. learning, networks, knowledge, technology, community. Retrieved 06/09/2011, from <http://www.elearnspace.org/blog/2010/11/08/its-new-its-new/>.

Kester, G. (2000). "Dialogical Aesthetics: A Critical Framework For Littoral Art." Variant 2(9).

Klevjer, R. (2001). Computer Game Aesthetics and Media Studies. 15th Nordic Conference on Media and Communication Research. Reykjavik, Iceland.

Lauteren, G. (2002). Pleasure of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere (Finland), Frans Mäyrä

Pearce, C., T. Fullerton, et al. (2007). "Sustainable Play: Towards A New Games Movement for the Digital Age." Games and culture 2(3).

Schechner, R. (2002). Performance studies: an introduction. New York, Routledge.

Schimmel, P. and K. Stiles (1998). Out of actions between performance and the object, 1949-1979. MOCA. Los Angeles/New York, Thames and Hudson: 407 p.

Sicart, M. (2011). Against prodedurality. Game Studies, the international journal of computer game research. Copenhagen, Center for Computer Games Research. 11.

Smith, H. (2001). The Future of Game Design: Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms. Multimedia International Market. Montreal.

Taylor, T. L. (2011). "Against Procedurality PhD course." Retrieved 06/09/2011, 2011, from <http://www.itu.dk/en/Forskning/Phd-uddannelsen/PhD-Courses/PhD%20Courses%202011/Against-Procedurality>.

Ulicsak, M. and M. Wright (2010). Games in Education: Serious Games. A Futurelab literature review. Futurelab. London.

Vicente, J. L. d. (2011) Laboratorios. En la cocina de la cultura. El Cultural

Villegas, D. (2011). "El arte contemporáneo como estilo del nuevo capitalismo." Contraindicaciones. Política, arte contemporáneo, amarillismo, proselitismo, demagogia. Retrieved 13/01/2012, from <http://www.contraindicaciones.net/2011/11/el-arte-contemporaneo-como-estilo-del-nuevo-capitalismo.html>.

Wilson, D. (2010). On abusive, ambiguous and broken games design. Semana del Videojuego de Fundación Telefónica. Madrid, Medialab-Prado Madrid.

Wilson, D. S., Miguel (2010). Now It's Personal: On Abusive Game Design. FuturePlay. Vancouver.

Zimmerman, E. and K. Salen (2004). Rules of play : game design fundamentals. Cambridge, Massachusetts, The Mit Press.

Zyda, M. (2005). "From Visual Simulation to Virtual Reality to Games." Computer **38**(9): 25-32.

2.3. ESTÉTICAS DIALÓGICAS DERIVADAS DE LOS MODOS DE RELACIÓN CONSTITUYENTES ENTRE LOS AGENTES IMPLICADOS EN LOS SISTEMAS DE JUEGO.

COLABORACION Ó ENFRENTAMIENTO. DIALOGO Ó DEBATE.

Una vez revisadas las corrientes de autoría procedural que vehiculan la mayor parte de las propuestas en el ámbito de los estudios de juegos y por ende, del diseño de los mismos, y después de acercarnos desde otros escenarios como la filosofía estética o la crítica del arte a este mismo dilema de las relaciones plurales y complejas entre creador y público (artista y espectador, diseñador y jugador), pasaremos a exponer y analizar dos nuevas propuestas de estéticas de juego, que discurren dentro de posturas menos condicionadas por la figura creativa del autor omnipotente y que por el contrario posicionan al jugador en el centro de la experiencia lúdica.

Partiendo de los mismos conceptos de comunidad y comunicación en el arte contemporáneo de Grant Kester (Kester 2004), que acabamos de revisar, otros autores como Douglas Wilson trabajan también en torno a un enfoque específico de la estética dialógica dentro del ámbito del diseño de juegos. Douglas especifica sobre las connotaciones del sentido dialógico en el diseño de juegos:

“El diseño dialógico se puede entender como una estrategia de creación que tiene como objetivo fomentar un sentimiento lúdico y *agonal*¹ de ida y vuelta entre el diseñador y el usuario. En su forma más explícita, esta relación de ida y vuelta puede ser literal, como en el caso de los diseñadores y los jugadores que se conocen

¹ Perteneciente o relativo al combate y a los certámenes, luchas y juegos públicos, tanto corporales como de ingenio. Que implica lucha. *Fuente RAE*

personalmente. Pero también puede ser figurativo, una ilusión de la sensación de diálogo“ (Wilson 2011)

Nuestra pretensión es reivindicar que este tipo de estéticas que se desarrollan a partir del intercambio y la reciprocidad entre los distintos agentes integrantes de la experiencia de juego, puede aportar un nuevo acercamiento, tanto a cuestiones ideológicas, como de creación, dentro de la escena artística contemporánea y por supuesto también del panorama de los nuevos diseños de juegos digitales.

Para ello no solo nos fijaremos en las contingencias entre diseñador y jugador, sino en las posibilidades que aporta la concurrencia de las experiencias de juego de diferentes jugadores en un mismo diseño. Veremos dos modalidades de estética dialógica:

Estéticas Dialógicas Simétricas; donde la relación entre los agentes implicados es de enfrentamiento (El debate).

Estéticas Dialógicas Asimétricas; en las que la relación entre las partes se lleva a cabo mediante la colaboración (El diálogo).

En este sentido podríamos hablar de dos tipos de vínculos diferenciados en relación a estos dos modelos de estética dialógica: por un lado, por supuesto, el diálogo y por otro lado el debate. Diálogo, si atendemos a las definiciones de la Real Academia Española sobre este concepto, como plática entre dos o más personas, que alternativamente manifiestan sus ideas. Como discusión o trato en busca de avenencia. Debate, en la definición del mismo diccionario, como controversia, contienda, lucha, combate. Como discusión de opiniones contrapuestas entre dos o más personas.

Tal y como afirma Henry Jenkins (Jenkins 2005), la categorías estéticas tienen un poder considerable en nuestra cultura, ayudando a definir no sólo las jerarquías culturales, sino también las sociales, económicas y políticas. En este sentido, dentro de su texto *Games*,

the new lively art, Jenkins concreta en el apartado *Play as performance*²:

“Uno podría entender los placeres de la acción de jugar juegos de acuerdo a criterios de ejecución del mismo juego³, pero si lo hacemos, tenemos que entenderlo como un *pas de deux* entre el diseñador y el jugador” (Jenkins 2005)

Es por esto que nos vamos a detener en dos modelos estéticos concretos, en sus formas, en sus relaciones y transversalmente en las connotaciones ideológicas que éstas implican. Primero revisaremos un patrón de **Diseño dialógico simétrico**, en el que la relación entre el diseñador y el jugador se realiza mediante el debate – o *enfrentamiento* - y tiene un carácter **estético que denominaremos extralimitativo**. Posteriormente revisaremos otro ejemplo de diseño dialógico asimétrico, en el que el diseñador propone un tipo de actividad colectiva, abierta; **Diseño dialógico de estética ilativa**. En estos juegos, el diseñador plantea sumar las experiencias de juego a una comunidad de jugadores.

2.3.1. ESTETICA EXTRALIMITATIVA, el jugador contra el sistema de juego/diseñador.

En este apartado vamos a evaluar, a través de varios ejemplos ampliamente documentados, un tipo de juegos que se enmarcan dentro de un modelo de **estética dialógica simétrica**, es decir juegos que discurren dentro de un tipo de relación entre los distintos agentes que participan en el juego –en este caso diseñador y jugador-, en la que el dialogo se lleva a cabo mediante un enfrentamiento de posturas, un debate abierto sobre los posicionamientos convencionales. La peculiaridad de este modelo de juegos que hemos denominado estética extralimitativa, es que el diseñador y el jugador se exceden en su relación habitual, llevando el diseñador sus propuestas y el jugador su implicación con el sistema de juego, hasta territorios que navegan más allá de lo usual. Nosotros, al proponer este patrón estético, continuamos y

² Resulta difícil traducir el término *performance* y no parece pertinente utilizarlo como tal en relación a la ejecución al acto de jugar, por las connotaciones que acarrea desde el ámbito artístico.

³ En el texto original *game play performance criteria*

ampliamos la corriente de análisis de juegos masocore (Anthropy 2008) o abusivos (Wilson 2010), iniciada previamente por investigadores y diseñadores como Douglas Wilson y Anna Anthropy, entre otros.

Estudiaremos ese tipo de juegos en los que el jugador se somete por voluntad propia a sistemas jugables que abusan en alguno o varios sentidos de sus presupuestos, de sus habilidades, etc.

Si tuviésemos que entroncarlo con un modelo estético clásico, podríamos vincularlo a una suerte de antiestética de lo grotesco y lo desconcertante. La representación de una tortura o de un suplicio inhumano puede ser *bella*. Tenemos claro que se puede obtener placer del sufrimiento propio o del ajeno, como consta en los escritos de autores como el Marqués de Sade o Leopold von Sacher-Masoch y podemos asumir cómo uno de los objetivos de este tipo de producciones culturales es provocar ciertas reacciones emocionales en el receptor, en este caso el jugador. El sadomasoquismo ha sido pensado también desde el campo de los estudios de juegos por teóricos interesados en los juegos de rol en vivo:

“El juego de papeles sadomasoquista está altamente reglamentado, lo que le hace muy similar a otro tipo de juegos, como comenta Bernard Suits en *The grasshopper: games, life and utopia*. De esta manera, los escenarios sadomasoquistas son similares a LARPs (por lo general muy pequeños). También hay una función de maestro del juego, ya sea de tipo abiertamente dominante o de secreto partícipe sumiso, que define lo que es aceptable y esperado en el juego” (Harviainen 2011)

De otro lado, algunos autores como Georg Lauteren, que manejan el concepto de placer como base sobre la que construir sus teorías estéticas en torno a los juegos, son conscientes de las fuerzas y las relaciones de poder que se generan en torno a estas experiencias y de las éticas impuestas que subyacen en muchos de estos casos:

“Voy a tratar de esbozar una posible teoría estética de videojuegos basada en el concepto de **placer**. El placer es sin duda una parte integral de la experiencia de los juegos digitales, pero también es experimentado siempre en una

cierta **relación con el poder y la ideología hegemónica.**"
(Lauteren 2002, p. 218)

Sin embargo el tipo de relaciones que se establecen en los juegos de estética extralimitativa, fuera de ser opresivas, mantienen un modelo de comunicación recíproca y más horizontal. Como apunta Claire Bishop describiendo el concepto de antagonismo, es primordial visibilizar las posturas encontradas para que el diálogo se mantenga activo. En el caso concreto de la relación entre diseñador y jugador en los juegos de estética extralimitativa, resulta mucho más transparente que el diseñador se explicita como agente activo en duelo con el jugador, más allá de esconderse tras el parapeto de su estructura de juego. En realidad no nos referimos a *apariciones* demiúrgicas como las que hacen los diseñadores de Tales of Tales en su simulación social The Endless Forest⁴ o el diseñador Keita Takahashi en Noby Noby Boy⁵, sino otro tipo de encarnaciones que pueden resultar más tácitas, pero menos autoritarias. Retomando el concepto de antagonismo:

"Laclau y Mouffe sostienen que una sociedad en pleno funcionamiento democrático no es aquella en la que han desaparecido todos los antagonismos, sino aquella en la que nuevas fronteras políticas están constantemente siendo elaboradas y debatidas, en otras palabras, una sociedad democrática es aquella en la que las relaciones de conflicto son sostenidas, no se borran. Sin antagonismo sólo existe el consenso impuesto de orden autoritario, una supresión total de debate y discusión, que es enemiga de la democracia. Es importante subrayar de inmediato que la idea de antagonismo no es entendida por Laclau y Mouffe como una aceptación pesimista de la situación de estancamiento político. El antagonismo no es señal de *la expulsión de la utopía en el campo de la política* (...) El antagonismo, por lo

⁴ Cada cierto tiempo, Auriea Harvey y Michaël Samyn, diseñadores de The Endless Forest, se *personifican* en el entorno. Unas veces como personajes dentro de la simulación y otras como creadores divinos detrás de eventos peculiares dentro del mismo - En cualquier momento pueden hacer llover, pueden hacer crecer flores de repente o hacer que los animales de la simulación vuelen- Ellos lo denominan Abiogénesis y se trata de un sistema que permite a estos autores jugar a ser Dios.

⁵ De vez en cuando el Takahashi elige una semana específica y la denomina *Semana Afortunada*. Se trata de periodos en los que se elige un número al azar y cada vez que los jugadores presentan su medida de longitud -para ser añadida a la suma total, ésta será antes multiplicada por la cifra elegida.

tanto, es la relación que surge entre estas entidades incompletas” (Bishop 2004, pp.65-66)

Bishop referencia, como paradigma, al trabajo del artista Santiago Sierra. Concretamente de una obra que Sierra realizó para la Bienal de Venecia de 2001. En *Persons Paid to Have Their Hair Dyed Blond*, el artista invitó a vendedores ilegales callejeros, la mayoría de los cuales provenían del sur de Italia o eran inmigrantes de países como China, Senegal, y Bangladesh, a que se tiñesen su cabello de rubio a cambio de 120.000 liras (unos 60 dólares americanos), haciéndolos coincidir en el mismo contexto, con el público de la bienal.

“Es importante tener en cuenta que el trabajo de Sierra no logra una reconciliación armoniosa entre los dos sistemas (arte y comercio), sino que sostiene la tensión entre ambos.”
(Bishop 2004, p. 73)

Focalizando en el tipo de estética que proponemos, podríamos distinguir diferentes corrientes de juegos extralimitativos, que básicamente se pueden dividir en tres grupos; por un lado los basados en la experiencia operativa y funcional del jugador, por otro aquellos que subvierten los presupuestos del jugador frente al sistema de juego y finalmente los de corte más conceptual que llevan la propuesta de juego hasta límites poco usuales. Utilizaremos el termino *masocore* (Anthropy 2008) para referirnos al género de juegos de estética extralimitativa.

El masocore operativo es una de las tendencias de este género de juegos más extendida. Se trata de diseños cuyo nivel de desafío es tan alto que en algunos casos roza lo absurdo y que parecen pensados en exclusividad para un tipo de jugador extremadamente ducho, con grandes habilidades tanto a nivel de motricidad fina con el controlador de juego, como de reacción visual y mental.

Muchos de los casos que nos encontramos dentro de esta categoría son videojuegos de plataforma. Uno de ellos, *Kaizo Mario World*, es probablemente el más famoso de todos. Se trata de una serie de modificaciones de varios niveles del Super Mario World para la consola Super Nintendo Entertainment System (SNES). El diseño original de Kaizo Mario World se le atribuye al hacker de roms japonés T. Takemoto y según la documentación que existe en

internet sobre el juego, esta modificación fue creada como parte de un desafío que T. Takemoto lanzó a su amigo R. Kiba.

Kaizo Mario se ha hecho considerablemente famoso entre la comunidad de jugadores más diestros. Si revisamos su diseño, podemos darnos cuenta de que no se trata de un diseño frívolo de niveles insuperables, sino que en general T. Takemoto trabaja sobre la habilidad y el conocimiento previo, del jugador y de él mismo, sobre Super Mario World. La mayoría de los retos que plantea el juego necesitan de una alta experimentación y pericia en relación al juego original y de mucha, mucha paciencia para afrontar la modificación de Takemoto.

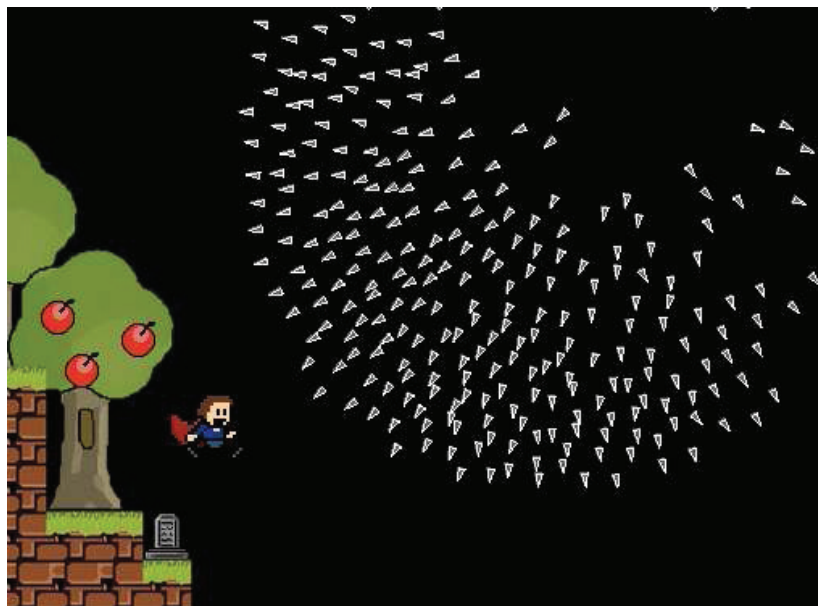


Fig. 01 / *Wanna Be The Guy* (2007), Mike O'Reilly.

Otro ejemplo de este tipo de estética extralimitativa de modo operativo sería el juego de plataforma bidimensional *I Wanna Be The Guy* (2007). Este diseño imposible, fue directamente creado a partir del diálogo entre su creador, Mike O'Reilly, con un amigo suyo. El diseñador lo describe del siguiente modo:

"Se lo pasé a uno de mis amigos para que le echase un ojo y realmente se enojó (por la dificultad del juego), pero de un modo muy divertido, cuanto más se enojaba más seguía jugando (...) A partir de ahí el diseño se convirtió en una

especie de reto del tipo *cuánto puedo molestar a mi amigo y que él siga queriendo jugar*" (Poskozim 2009)

Si pensamos en torno a las relaciones que generan este tipo de juegos masocore, podemos acercarnos a este modelo desde distintas posturas críticas. Resulta una suerte de ambigüedad reflexionar sobre los significados de estos juegos con respecto a su relación entre jugador y diseñador. Por un lado parecen tener algún tipo de vínculo con una línea de pensamiento que ya hemos revisado con anterioridad, que superpone la sumisión de las reglas por encima de los actos emancipados de algunos jugadores. Costikyan, por poner un ejemplo de este tipo de postura ludológica clásica, desdeña el acto de jugar creativo (creative play), en pro de una experiencia de juego guiada y sometida completamente por la estructura del juego.

"Se puede obtener placer mediante la sumisión a la estructura de un juego. No en vano es la operación básica que hacemos cuando jugamos (...) De hecho, es terriblemente frustrante jugar con alguien que no realiza esta transacción, que no se somete a la estructura del juego" (Costikyan 1994, p. 30)

Sin embargo volvemos a reparar sobre la idea de que en los juegos masocore operativos, se establece de antemano un pacto consensuado entre diseñador y jugador, que en cierto punto los exime de las posturas de juego condicionado instrumental.

Si abrimos un tanto el área de foco y buscamos en las relaciones de estos juegos con las producciones mayoritarias, se vuelven a plantear otro tipo de indeterminaciones a la hora de posicionarlos:

"En una época en la que la tendencia de las grandes compañías es abrir el juego hacia nuevos públicos menos especializados, esta parte de la producción de masocore parece centrarse en los intereses, los retos y desafíos propios del jugador más avezado. En ese sentido, desde un discurso menos condicionado por la corrección política, podríamos concebirlo como una corriente contracultural, como un intento por ampliar los límites del medio. También es posible que en algún caso veamos cómo dentro del contexto del discurso mayoritario, de lo políticamente

correcto, este tipo de prácticas se definen como una especie de gueto contrario a la democratización del videojuego...” (Sánchez-Coterón 2010, p. 68)

El segundo tipo de juegos masocore, dentro de esta categoría de juegos de estética extralimitativa, son diseños que juegan a aturdir y desorientar al jugador atacando las convenciones asumidas por este como normas de la acción:

“El **masocore de confusión** hace referencia a ese tipo de juegos en los cuales las convenciones del género al que pertenece son violadas en favor de lógicas absurdas o gratuitas y de cierta aleatoriedad, dando lugar a un tipo de género que nos acerca al fallo del jugador como si de una técnica narrativa se tratase. Esta corriente trasgrede las convenciones del género, juega con las expectativas lógicas del jugador, y consigue con ello descentrarle y crear en él un estado de desconcierto.” (Sánchez-Coterón 2010, p. 70)

El juego *Takeshi no Chousenjou* (1986), diseñado por el famoso director de cine japonés Takeshi Kitano para el sistema de consolas japonés Famicom, es un claro ejemplo de este primer tipo de diseños masocore conceptual, los que promueven la confusión del jugador. Una parte del juego presenta lo que a primera vista parece una fase con una clásica mecánica *shoot-em-up* de desplazamiento horizontal, en la que los jugadores, sin embargo y a diferencia de los protocolos habituales en este tipo de mecánicas, pueden moverse hacia abajo pero nunca hacia arriba. Esto resulta extremadamente frustrante para el jugador, acostumbrado a una serie de convenciones derivadas de las mecánicas de juego tradicionales. Pero esta no es la única táctica de desconcierto de Kitano. En diferentes momentos del juego, el jugador es obligado a cantar a través del micro⁶, sin que quede muy claro cuál es el criterio de éxito de ese reto concreto dentro del juego; la calidad de la interpretación, la duración del cante, algún tono concreto ... (Wilson 2010).

Otro ejemplo de este tipo de diseños es *Psychosomnium* (2008), de Jonatan Söderström, un juego de plataforma en el que el hecho de

⁶ Como comenta Wilson, la información sobre este juego es escasa, posiblemente debido a la antigüedad del diseño y al problema idiomático, pero sabemos que la consola Famicom traía un segundo controlador en el que venía incorporado un micrófono.

que nuestro personaje muera al poco tiempo de comenzar la partida, es el único método de avanzar y donde volvemos a ver ese planteamiento crítico por parte del diseñador de subvertir las normas de lectura occidentales, tirando al traste el desplazamiento horizontal que avanza hacia la derecha, como modo dominante de avance en el juego⁷.

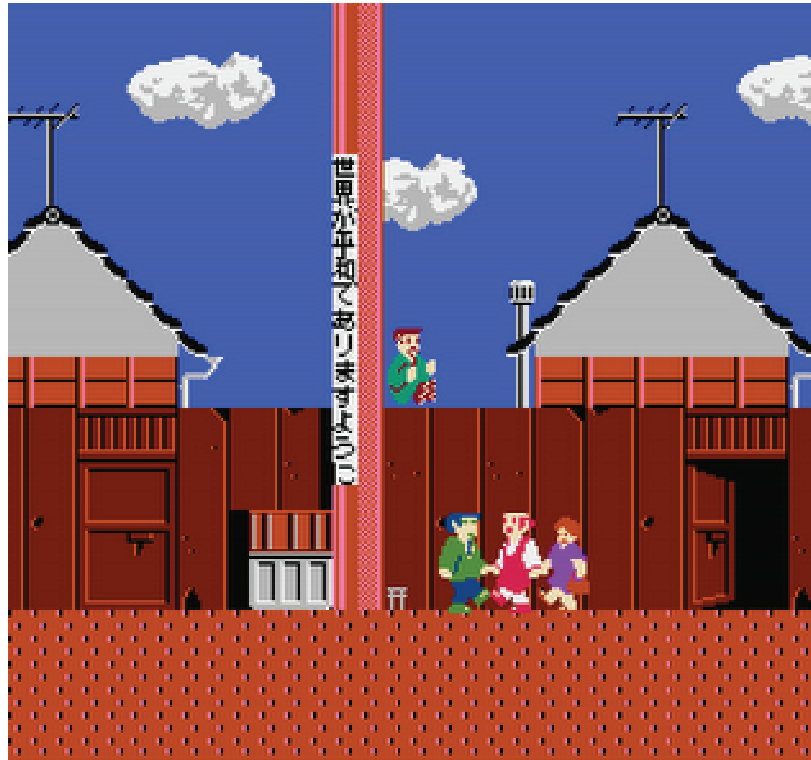


Fig. 02 *Takeshi no Chousenjou* (1986), de Takeshi Kitano

El último grupo de juegos de estética extralimitativa, son juegos masocore que se centran en un tipo de desafío más intelectual y que retan al jugador desde un ángulo más especulativo. Denominamos **masocore conceptual**, a aquellos en los que la interacción requerida por parte del jugador supera el desafío extremo –aquel relacionado con el cálculo de estrategias óptimas para superar los retos concebidos por el diseñador- y además juega con otro tipo de abusos diferentes a la confusión sobre las dinámicas comúnmente establecidas en los diferentes géneros. (Sánchez-Coterón 2010)

⁷ Para más ejemplos y más detalles sobre estos y otros diseños masocore, revisar el apéndice II. *ARTICULO ANEXO Videojuegos Masocore: la estética del atropello.*

Un reciente ejemplo de esto, es la propuesta de juego online para navegador *The Artist Is Present* (2011), del diseñador neozelandés afincado en Copenhage, Pippin Barr. Este juego digital está basado en la acción del mismo nombre de la artista de performance de Marina Abramovic. En la performance original, llevada a cabo en el año 2010, Abramovic se sentaba en una sala del MOMA y la gente hacía cola para sentarse frente a ella, durante tanto tiempo como cada uno quisiera. En el juego de Barr, la acción se asemeja mucho a los sucesos y las acciones que un visitante debía llevar a cabo para sentarse en frente de la artista. Estamos en la entrada del MOMA, solo podemos acceder al museo si lo encontramos abierto, porque en el juego, el MOMA digital tiene los mismo horarios en tiempo real que su homónimo neoyorquino⁸. Accedemos a la taquilla del museo y debemos pagar 25 dólares para entrar. Una vez dentro, pasamos por una sala sobre la que hay alguna versión pixelizada de clásicos de la pintura moderna y comenzamos a hacer cola para ver a Marina Abramovic. Si abandonamos el ordenador y dejamos nuestro avatar haciendo cola, la cola se moverá y el que viene detrás nos echará de ella –recurso pensado por el diseñador para que la gente esté más o menos atenta al juego-. Al propio autor le costó cinco horas llegar a ver la cara de Marina Abramovic en su propio juego.

Como comenta el propio autor, este es uno de los pocos juegos digitales que versan sobre la espera en general y sobre hacer cola en particular⁹. Es muy difícil crear compromiso en un jugador con este tipo de mecánica, al menos si pensamos en el perfil habitual de jugador de videojuegos.

“Dado que la acción de esperar es obviamente es una de las cotas más pobres del diseño de juegos de acuerdo a las convenciones establecidas (...) me parece muy obvia la importancia de impulsar este tipo de fronteras para saber lo que pasa” (Barr 2011)

⁸ *The Artist Is Present* de Barr formó parte de la exposición SPACE INVADERS en el Nikolaj Copenhagen Contemporary Art Center, del 11 de noviembre de 2011 al 29 de enero de 2012. Este centro de arte cierra sus puertas a las 17.00h y el MOMA de Nueva York abre a las 16.30h en el horario de Copenhague, con lo cual los visitantes a la exposición solo podían experimentar el juego durante media hora.

⁹ Otros ejemplos de juegos digitales de navegador basados en la espera, podrían ser *NartheX* de Gregory Weir y *Queue* de Increate.

The Artist Is Present, al igual que su antecesor *Desert Bus* (1995)¹⁰, son juegos que retan la paciencia del jugador y de algún modo subvierten las normas tacitas del diseño de juegos, con el propósito de hacer reflexionar al jugador sobre el propio videojuego como mecanismo, pero sobre todo con la aspiración de emprender una relación diferente a la habitual entre jugador y diseñador. En otros casos, como el juego *Lose/Lose* (2009) donde las acciones del jugador tienen consecuencias reales fuera del círculo mágico, la propuesta del diseñador circula en torno a repensar en ambas direcciones el juego como dispositivo o tecnología del acto de jugar, aunque sea proponiéndole al jugador una serie de *atropellos*.

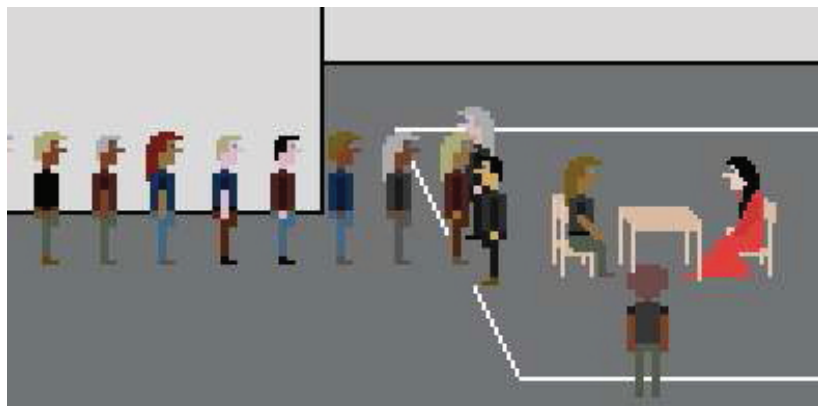


Fig. 03 *The Artist Is Present* (2011), de Pippin Barr.



Fig. 04 *The Artist Is Present* (2010), Marina Abramovic.

¹⁰ Para más ejemplos y más detalles sobre estos y otros diseños masocore, revisar el apéndice II. *ARTICULO ANEXO Videojuegos Masocore: la estética del atropello.*



Holy shit I am staring into digital Marina
Abramovic's eyes right now! I "won" my own game!
I'm probably the only one who ever will!

Fig. 05 "¡Guau, estoy mirando a los ojos de Marina Abramovic (digital) en estos momentos! ¡He ganado mi propio juego y probablemente seré el único que lo hará jamás!" Twitter de Pippin Barr 15/09/2011

La mayoría de estos casos límite que acabamos de citar nos llevan a pensar en una disposición por parte del jugador y del diseñador, que en cierto modo alberga la posibilidad de actitudes y comportamientos de acción de juego creativo¹¹. De hecho este tipo de sistemas de juego disfuncionales, son un método para promover las contingencias en la experiencia de juego. Como explicaba Douglas Wilson en su conferencia en *Medialab Prado Madrid*:

"Los juegos que son diseñados con una clara intención de ser ambiguos, abusivos, rotos o incompletos, pueden ayudar a cambiar el objetivo de ganar, a formas más festivas, colaborativas y motivadoras de juego" (Wilson 2010)

De este modo, mientras que los juegos que hemos denominado masocore operativo parecen a priori promover una experiencia de juego instrumental (instrumental play), la predisposición consciente del jugador a someterse a este tipo de estructura tremendamente exigente, lo exime en cierto modo del gregarismo, dando a paso a un matiz de reto compartido con el diseñador.

Por otro lado, el masocore conceptual deja en muchos casos espacios abiertos a la posibilidad, al suceso, a la experiencia de juego creativo (creative play). Esta idea que ya hemos identificado con anterioridad, es también manejada en otros ámbitos como el de los estudios culturales. Georg Lauteren explica cómo el espectador ha variado su postura de lector ideal a lector interpretativo:

¹¹ Creative play. Ver la definición en el capítulo 1.2 *Conceptos básicos y terminología* y su posterior desarrollo en el capítulo 2.2.3 *Los juegos y el factor humano: New Games y Bernie Dekoven*, concretamente en el apartado *El jugador como co-creador de experiencias*.

“La mayoría de las críticas del movimiento de los estudios culturales en relación con la teoría de Laura Mulvey están de acuerdo en este punto, argumentando que el espectador no tiene por qué ocupar la posición del *espectador ideal* construido por el texto. Diferentes teóricos de los estudios culturales sostienen todo lo contrario, que el placer puede surgir de la resistencia a las *estructuras de preferencia*¹² dentro de un texto y de oponerse a su *lectura dominante*” (Lauteren 2002)

Esto traducido al ámbito de los estudios de juegos tiene que ver con encontrar momentos lúdicos dentro de una estructura diseñada. Como explica Aarseth, estas situaciones que él denomina *el sueño imposible*, son una suerte de relación entre el criterio del jugador y el criterio del sistema diseñado de juego y reportan una gran satisfacción al jugador cuando este consigue encontrar esos huecos no planeados por el diseñador (Aarseth 2010, m. 14’18”). Un ejemplo clásico es el caso de Ultima Online, donde un jugador llamado *Rainz* mató a *Lord British* que era el avatar de uno de los creadores del juego. Estos momentos significan que el jugador ha ganado de verdad, mientras que en muchas ocasiones es el juego quien nos juega a nosotros (the game structure plays us), en estos casos somos nosotros los que jugamos al juego (we play the game).

Si retomamos la terminología del discurso del grupo de estéticas del procomún (Claramonte 2010), podríamos definir la experiencia de juego creativa (creative play), como una potencia instituyente, es decir como la capacidad de los jugadores para generar sus propios discursos dentro de la estructura de juego.

Sin embargo existe una cierta indefinición en el uso del concepto *experiencia de juego creativo*, ya que, como hemos visto anteriormente en el capítulo de estéticas de juego, algunos autores como Garneau (Garneau 2001), lo utilizan en referencia a juegos en los que el jugador crea contenidos.

Nosotros hemos reconocido al menos cuatro gradientes con distintas implicaciones que habitualmente se engloban dentro del concepto de la *experiencia o acto de juego creativo*. Esto se muestra como una

¹² Fiske, John: Television Culture. London & New York, 1987

posible nueva línea de investigación que podría ser revisada en profundidad, ya que ofrece materiales suficientes como para adentrarse en ellos de un modo analítico y profuso, pero centrándonos en nuestro objeto de investigación, lo repasaremos sólo a nivel descriptivo.

	JUGADOR	DISEÑADOR
A. Acto de juego creativo	Actitud de juego creativa	-Opción prevista o imprevista durante el diseño del juego.
B. Creación de mini juegos, mods y otros juegos	Diseña, construye y juega	-Opción prevista durante el diseño de juego. Diseño de una aplicación para los usuarios.
C. Creación de contenidos	Construye contenidos	-Opción prevista durante el diseño de juego.
D. Diseño de nuevas reglas	Diseña	- Opción prevista durante el diseño de juego.

Fig. 06 Tabla de los diferentes conceptos relacionados con el juego y la creación.

A-Experiencia o acto de juego creativo (creative play): juegos que tienen vacíos de diseño intencionados o no intencionados, que dejan espacio a la experiencia de juego creativa. En estos casos el diseñador puede elegir proponer aéreas de contingencia dentro de su diseño¹³, pero también puede ocurrir que el jugador encuentre huecos en el diseño y los utilice para subvertir o apropiarse del juego. Existen muchísimos ejemplos de este tipo de comportamientos en los que los jugadores consiguen colarse por las fisuras del diseño, como el caso que acabamos de revisar, del videojuego Ultima Online, o el de las minas de proximidad de Deus Ex que hemos revisado con anterioridad. Por citar uno más, en una temprana versión de GTA San Andreas, los policías -personajes no jugables programados mediante algoritmos de inteligencia artificial-, no sabían nadar. Algunos jugadores descubrieron este bug de

¹³ En los videojuegos de mundo abierto (sandbox) el jugador puede abandonar el sistema de juego propuesto por el diseñador para derivar por el espacio de juego y ejercer actos de juego libre.

diseño y se metían en el agua para de este modo poder aniquilar hordas de policías¹⁴. Este es el sentido del que nosotros dotamos a la expresión acto de juego creativo.

“negociar las reglas, adoptar otras nuevas y descartar las que ofrecen los diseñadores (...) el acto de jugar como negociación, como apropiación y como expresión /en oposición al acto de jugar instrumental/” (Sicart 2011)

B- Creación de mini juegos, nuevos juegos o modificaciones (mods):
De un modo muy sucinto y por resumir mucho este tipo de casos, podríamos hablar de ejemplos en los que el diseñador crea un juego y/o una aplicación dentro del juego enfocada a que el jugador o bien diseñe nuevos juegos o bien desarrolle contenidos para el propio juego¹⁵. Un ejemplo de este tipo de propuestas sería el juego *LITTLE BIG PLANET, Play, Create, Share* (2008). Este plataformas, desarrollado para la Play Station 3 (PS3), incluye una potente y sobre todo muy intuitiva herramienta para que los jugadores creen sus propios niveles de juego y los compartan con la comunidad. En realidad, como hemos comentado en capítulos anteriores, estas políticas de generación de contenidos por parte de los jugadores comenzaron en el año 1993 con el videojuego Doom¹⁶. El problema o la decepción con este tipo de estrategias, como comenta Celia Pearce, es que los jugadores, muy acostumbrados a unas rígidas premisas sobre lo que debe ser un juego, replican en la mayoría de los casos juegos ya existentes de un modo mimético.

“Hay una serie de juegos que permiten al jugador la construcción de niveles, pero por lo general repitiendo las mismas mecánicas del juego principal. Incluso algunos juegos de consola, como *Halo 2* (2004), permiten la creación de conjuntos de reglas personalizadas, dando a los

¹⁴ Ver video *GTA – San Andreas - Drowning Cops* <http://youtu.be/Ff00tp7iOhY> consultado en marzo 2012

¹⁵ Como explica Marc Leblanc en su texto *MDA*, sobre su propuesta de taxonomía de los conocimientos relacionados con el diseño de juegos, la diferencia entre una aplicación informática -o lo que él denomina software de productividad- y un juego computacionalmente mediado, es que en el software de productividad, el usuario aporta sus metas a la aplicación, mientras que en los juegos, la *aplicación* es la que añade las metas para el usuario.

¹⁶ Ver apunte en capítulo 1.1.1 *Game art como subgénero del New Media Art*.

jugadores la posibilidad de crear sus propios mini-juegos utilizando *materiales* disponibles dentro del juego. Los jugadores de PC técnicamente astutos pueden crear juegos totalmente nuevos a través del arte de la modificación, como el *Counter-Strike* (2002), basado en *Half-Life* (1998), que comenzó como un mod, pero fue lanzado posteriormente como un juego comercial. Aunque *Counter-Strike* introdujo la mecánica del juego basado en equipos, su actividad de juego básica se diferencia poco del juego original, lo que sugiere que los jugadores de ese nicho tenderán a hacer sucesivas modificaciones leves, en lugar de acometer un cambio radical sobre la intención original del juego. Al final, ambos juegos son juegos de disparo en primera persona, y *Counter-Strike* no hace ninguna declaración claramente subversiva sobre su precursor, ni sobre los juegos de guerra en general.” (Pearce, Fullerton et al. 2007)

Existen dentro de este apartado otro tipo de aplicaciones, en muchos casos promocionadas como juegos, en las que los usuarios van superando fases en las que se les enseña de algún modo a crear juegos. La propuesta de Nintendo, *Wario DIY* (2010) es un ejemplo de este modelo. Se trata de una compilación de mini juegos a través de los cuales el usuario/jugador va aprendiendo a hacerse cargo de los diferentes elementos de sus diseños: crear los gráficos, la música, etc. todo en una aplicación *jueguificada*.

C- Creación de contenidos tangibles por parte del jugador: en esta opción el diseñador de juego basa las mecánicas del diseño en que el propio jugador cree materiales para el juego, como ocurre en *Minecraft* (2011). Este juego independiente, desarrollado por el sueco Markus Persson, es un mundo abierto¹⁷ donde como jugador construyes objetos y escenarios del propio juego. Este tipo de dinámicas resultan muy atractivas para los jugadores, de hecho eran uno de los pilares de los simuladores sociales como *Second Life* (2003) o *There* (2003). Estos mundos virtuales daban pie a dos dimensiones ontológicas humanas; relacionarse y crear. El jugador podía expresar sus habilidades mediante la creación de elementos dentro del contexto de juego. Celia Pearce los denomina

¹⁷ Ver diccionario.

arquitecturas abiertas, en relación a las estructuras teóricamente más herméticas de los videojuegos:

“Este tipo de entornos un tanto anárquicos permiten la creación y programación de objetos y cuentan con una amplia variedad de artefactos, ambientes y juegos creados por los jugadores, dentro de una red de servidores compartidos. Cuando se les deja a su suerte, los jugadores pueden generar de todo, desde juegos de disparo en primera persona y juegos de rol, hasta varios tipos de deportes inusuales y derivados de juegos de mesa. (...) El experimento más audaz de Linden Lab –creadores de *Second Life*- fue modificar su política para que los jugadores fuesen dueños de la propiedad intelectual, de sus creaciones dentro del juego. Esto condujo a un aumento en la productividad de los jugadores” (Pearce, Fullerton et al. 2007)

D- Nuevas reglas por parte del jugador: Esta es la categoría menos común de las cuatro que hemos revisado. Son propuestas de juego en las que el diseñador plantea que los usuarios definan las propias reglas del juego o añadan nuevas normas. En este caso el jugador actúa como co-diseñador. Aunque el diseño de nuevas reglas también puede ocurrir en las categorías de *Acto de juego creativo* y *Creación de mini juegos, mods y otros juegos* de un modo no proyectado por el diseñador, en este caso la propuesta de partida que hace el propio diseñador implica esta participación demiúrgica, esa participación activa por parte del jugador, no solo en la acción de jugar, sino la de formar parte de la creación del juego. Por ejemplo, *Nomic* (1982), un juego diseñado por el filósofo Peter Suber, que se desarrolla en torno a la paradoja de la auto-enmienda. Las mecánicas básicas del juego permiten a los jugadores modificar las reglas del juego por medio de sistemas de votación. Otro caso de este tipo de juegos en los que crear las reglas forma parte de la tarea del jugador es *1000 Blank White Cards* (1974) Mil cartas en blanco es un juego de salón, en el que el conjunto de cartas que componen la *baraja* se definen al comienzo de la partida. Se juega con entre 80-150 cartas y los jugadores deben definir entre 40 y 80 cartas con la siguiente estructura: título, dibujo y regla. Ejemplo: Título, *Bruce Willis ha fallado en destruir el asteroide y todo el mundo muere*; Dibujo, un garabato que parece una pantalla del juego

asteroids; Regla, todo el mundo pierde 1.500 puntos. Luego toda la baraja incluyendo las cartas en blanco se mezcla, se dan 5 cartas a cada jugador y el resto se quedan en la mesa boca abajo. Las cartas en blanco se van rellenando durante la partida.



Fig. 07 Algunos ejemplos de cartas dibujadas por jugadores de *1000 Blank White Cards*.

Hemos revisado estos ejemplos de juego creativo, debido al interés que suscitan en relación a nuestra actividad como diseñadores. Como ya hemos citado en diversas ocasiones a lo largo de este trabajo, nuestra declaración de intenciones a la hora de emprender la praxis, tiene una clara tendencia a acercarse a este tipo de propuestas en las que el jugador no es un mero instrumento necesario para activar el sistema de juego, sino que resulta una parte fundamental del mismo y de hecho pretendemos repensar al jugador en estos términos.

Otro paso hacia el que queremos avanzar en este estudio, es la adición de jugadores a las experiencias de juego. Si bien hasta el momento hemos estado hablando mayormente de un tipo de diálogo que se desarrolla en una relación de uno a uno, diseñador a jugador, nos interesa barajar el escenario en el que los jugadores son varios. Tenemos la presunción de que los juegos multijugador dan pie a otro tipo de entornos en los que el juego creativo tiene mayor cabida,

además de promover escenarios de procesos emergentes dentro del juego.

2.3.2. ESTÉTICA ILATIVA: colaboración secuencial de un conjunto de jugadores.

En esta segunda propuesta de estética dentro de la investigación, el centro de atención no está tan focalizado en la relación entre diseñador y jugador, como en el espacio que ofrece el diseñador para que se desarrolle el juego colectivo. La figura del diseñador de desvanece levemente y toman mayor relevancia las estructuras relacionales surgidas entre los jugadores. Estos modos de juego ofrecen la posibilidad de obtener una experiencia de juego enriquecida, debido, sobre todo, a la imprevisibilidad del factor humano. La profusión de contenidos que aporta el acercamiento de un individuo y en mayor grado, de una serie de individuos, al juego, forma parte de una suerte de estética de la *serendipia*¹⁸, un modo de juego que escapa en muchos casos del control del diseñador. Los actos de juego colectivos están marcados por una suma de disposiciones concretas, personales, históricas, globales, por inteligencias específicas que generan una especie de inteligencia colectiva dentro de la propuesta de juego.

En este caso hablamos de una estética dialógica asimétrica, desde el punto de vista de la relación entre los jugadores –que colaboran-, en la que la relación simétrica (de enfrentamiento) con el diseñador queda en un segundo plano.

En términos generales, dentro del campo de los estudios de juegos, se suele distinguir a grandes rasgos entre dos tipos distintos de diseños; juegos competitivos y juegos cooperativos. La postura ideológica dentro de este trabajo de investigación, que parte de nuestra incipiente actividad como diseñadores de juegos, nos lleva a dejar de lado, a rechazar de momento, el modo competitivo y centrarnos en la condición cooperativa.

¹⁸ Una serendipia es un descubrimiento o un hallazgo afortunado e inesperado. Se puede denominar así también a la casualidad, coincidencia o accidente. El término serendipia deriva del inglés serendipity, neologismo acuñado por Horace Walpole en 1754. Fuente WIKIPEDIA

No muy cómodos dentro de esta dicotomía entre juego competitivo y juego cooperativo, nos acercamos a autores como José Zagal del Georgia Institute of Technology, que apuntan una tercera categoría que viene a crear una breve escala de grises entre las posturas competitivas-cooperativas; la de los juegos colaborativos (Zagal, Rick et al. 2006).

“La colaboración en equipo difiere de la cooperación entre los individuos, en que los jugadores cooperantes pueden tener distintos objetivos y beneficios entre ellos mismos y los jugadores colaboradores participan de un único objetivo y comparten las recompensas o sanciones de sus decisiones. (...) Un juego cooperativo modela una situación en la que dos o más individuos tienen intereses que no son *ni totalmente opuestos, ni completamente coincidentes*. Existen oportunidades para que los jugadores puedan trabajar juntos con el objetivo de lograr una condición de juego en la que todos salen ganando. Un juego cooperativo no siempre garantiza que los jugadores involucrados en él se beneficien por igual, e incluso algunos pueden no salir beneficiados en absoluto. Los juegos cooperativos incluyen reglas específicas para la negociación o el regateo que permiten a los jugadores identificar un resultado deseable para todas las partes involucradas. El juego cooperativo clásico es la versión iterativa de dilema del prisionero.” (Zagal, Rick et al. 2006, pp. 25-26)

El dilema del prisionero es un problema fundamental de matemática aplicada que sirve para estudiar ciertas interacciones dentro de estructuras formalizadas de incentivos, llevando a cabo procesos de decisión. Sus investigadores estudian las estrategias óptimas así como el comportamiento previsto y observado de individuos en este tipo de situaciones. El enunciado del clásico Dilema del Prisionero es el siguiente: *La policía arresta a dos sospechosos. No hay pruebas suficientes para condenarlos y, tras haberlos separado, los visita a cada uno y les ofrece el mismo trato. Si uno confiesa y su cómplice no, el cómplice será condenado a la pena total, diez años, y el primero será liberado. Si uno calla y el cómplice confiesa, el primero recibirá esa pena y será el cómplice quien salga libre. Si ambos confiesan, ambos serán condenados a seis años. Si ambos lo*

niegan, todo lo que podrán hacer será encerrarlos durante seis meses por un cargo menor.

	TÚ CONFIESAS	TÚ LO NIEGAS
ÉL CONFIESA	Ambos son condenados a 6 años.	Él sale libre y tú eres condenado a 10 años.
ÉL LO NIEGA	Él es condenado a 10 años y tú sales libre.	Ambos son condenados a 6 meses.

Fig. 08 Tabla opciones Dilema del Prisionero I.

	DESERTAR	COOPERAR
DESERTAR	Todos salen perdiendo	Pérdida sustancial, ganancia sustancial
COOPERAR	Ganancia sustancial, pérdida sustancial	Todos salen ganando

Fig. 09 Tabla opciones Dilema del Prisionero II.

Abordar todo el espectro de implicaciones de los juegos multijugador, de las formas colectivas de juego, es una empresa demasiado pretenciosa por lo extenso del campo, aunque en este trabajo de investigación revisemos algunas de sus propiedades con respecto a la experiencia de juego. Focalizaremos nuestra investigación en un modelo concreto de juegos colectivos, en los que las experiencias de los jugadores se van sumando secuencialmente.

Sugerimos denominar a este tipo de diseños, en los que existen prácticas acumulativas por parte de los jugadores, juegos de estética ilativa¹⁹. Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, el término ilativo, proveniente del latín *llatīvus*, significa aquello que puede inferirse. Aquello de lo que podemos sacar una consecuencia o de lo que podemos deducir una cosa a partir de algo previo. La estética ilativa se refiere a un tipo de diseño determinado,

¹⁹ El término ilación hace referencia a sacar consecuencia una cosa de otra.

dentro de la categoría de los juegos multijugador participativos, asociativos y colectivos, en los que la experiencia de juego de un primer jugador sirve como punto de partida de la del jugador que interviene a continuación.

Vamos a revisar algunos diseños paradigmáticos de esta estética de juego, desde sus instancias más cercanas a la experiencia de juego libre, hasta las más concretas estructuras de juego.

El cadáver exquisito de los surrealistas, es quizás el modelo de dispositivo ilativo más relacionado con la experiencia de juego (play) sin mediación de un sistema lúdico rígido (game). Esta *herramienta* de creación, inspirada en un juego de mesa inglés de finales del siglo XIX denominado Consecuencias, ha sido utilizada en diferentes ámbitos, aunque mayoritariamente en la construcción de piezas de texto y dibujo artísticos. Dentro del ámbito del ocio digital, existen versiones computerizadas del cadáver exquisito, como la versión para iPhone creada por el sello discográfico Record Makers en su 10 aniversario, en colaboración con Mrzyk & Moriceau y el músico Mr Oizo, o la posterior aplicación iCadaver, también para iPhone. Al igual que el objetivo de los cadáveres exquisitos es el de ensamblar colectivamente conjuntos de palabras o imágenes, el objetivo de los juegos con estética ilativa es articular mediante práctica acumulativa, una experiencia de juego colectiva.

Dentro del ámbito de los juegos populares, las carreras de relevos también comparten ciertos puntos de confluencia con la estética ilativa. Se trata de una suma de experiencias más somáticas que en el caso del cadáver exquisito, pero igualmente las experiencias del colectivo de jugadores se unen para conseguir un resultado común. La ancestral importancia de transmitir mensajes de una ciudad a otra ha mutado con el tiempo hacia la estilización que hoy en día conocemos como disciplina deportiva, las carreras de relevos.

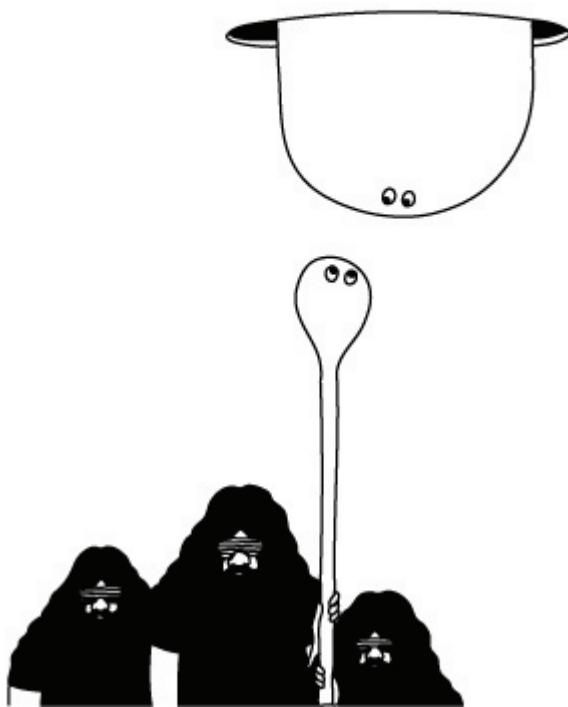


Fig.10 Imagen al azar del app de *Record Makers* para iPhone.

La singularidad de la estética ilativa estriba en que, aunque efectivamente en su mayoría se trata de juegos **colaborativos** en los que el objetivo final es común a todo el *equipo*, el colectivo no trabaja simultáneamente, sino de un modo secuencial²⁰.

Adentrándonos cada vez más en estructuras de juego sistematizadas, concretamente de juegos digitales, el browser game de Peter Groeneweg, *We the giants* (2009), es un curioso ejemplo de este tipo de estética. Se trata de un juego experimental de plataforma, que versa según su autor *sobre la sabiduría colectiva*, en el que jugamos siendo un bloque animado negro, denominado Giant. El quid del juego es que debes sacrificar tu personaje en favor de

²⁰ La versión cooperativa de juego ilativo podrían ser las máquinas tragaperras, donde aunque la experiencia de juego es aditiva, un único jugador se lleva la recompensa y el sentimiento general no es de equipo, como en el cadáver exquisito o en las carreras de relevos, sino individual.

crear una estructura de plataforma que ayude a otros jugadores posteriores a alcanzar una estrella amarilla que cuelga de lo alto del cielo. La partida individual es anecdótica, apenas dura unos minutos mientras recorres el camino hacia el cementerio de Giants, aunque la experiencia de juego se amplía cuando somos conscientes de formar parte de un nivel de organización superior. Una vez que tu Giant se convierte en bloque de la plataforma, dejas una cita para supuestamente ampliar la *sabiduría* del grupo. Todas y cada una de estas reflexiones se pueden consultar en la cuenta de twitter del juego²¹.

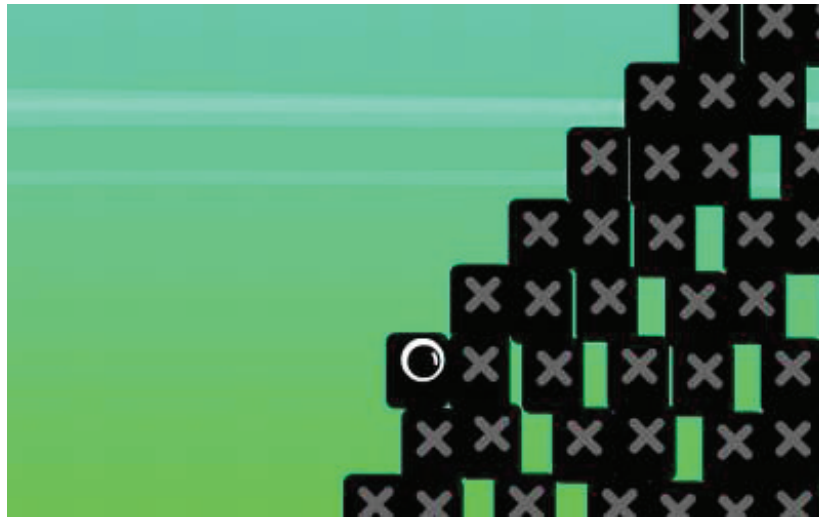


Fig. 11 *We the giants* (2009), Peter Groeneweg.

Otro ejemplo más de videojuego en el que encontramos este patrón de disposición de juego ilativo, es el proyecto que la *Foundation for Art and Creative Technology (FACT)* encargó al diseñador de videojuegos Mark Essen -alias Messhof- para su exposición *SPACE INVADERS: Art and the Computer Games Environment* (2009). Essen (Los Ángeles, 1986) es una de las figuras más innovadoras del panorama de videojuegos experimentales a nivel internacional. *Malfunction* (2009), siguiendo su habitual estética audiovisual, es un juego de gráfica bidimensional y colores planos, en el que jugamos a ser uno de una serie de miembros de la tripulación de una estación espacial, que sistemáticamente es despertado debido al mal funcionamiento del ordenador de a bordo. La trama, con bastantes

²¹ <https://twitter.com/#!/WeTheGiants/WETHEGIANTS> Consultado en marzo 2012

similitudes a la opera prima que ese mismo año estrenó el director de cine Duncan Jones -Moon-, da una vuelta de tuerca más a los diseños ilativos.

“Como jugador, llevas a cabo tareas para solucionar los problemas de la estación y vuelves a dormir. Mediante la recopilación de información secreta, de la que el resto de la tripulación dependerá, el juego requiere que trabajes con los jugadores subsiguientes a los que puede que nunca conozcas. Malfuction es un juego cooperativo entre jugadores que en realidad nunca juegan juntos - únicamente mediante la oportunidad de coincidir en el espacio real (en este caso expositivo) se puede compartir la información para ayudarte a ganar.” (Corcoran 2009)

Otros juegos utilizan la ilación como mecánica secundaria o lateral del juego. Es el caso del videojuego del diseñador Keita Takahashi, *Noby Noby Boy* (2009). En este videojuego, del creador de la saga *Katamary*, somos un gusano de colores que se alarga y encoge, con el que podemos interactuar con objetos estáticos del entorno y con agentes de inteligencia artificial con forma de animales de granja. Acumulamos puntos dependiendo de cuanto consigamos alargar nuestro gusano y estos puntos son enviados online a un personaje no jugable denominado GIRL. Los puntos de todos los jugadores mundiales de *Noby Noby Boy* se van sumando de modo acumulativo y esto hace que se vayan abriendo nuevos niveles de juego. El juego comienza en La Tierra y los diferentes niveles se han ido desbloqueando. La Luna se alcanzo el 23 de febrero de 2009, solo cuatro días después del lanzamiento del juego, Marte el 23 de mayo 2009, Júpiter el 20 noviembre 2009, etc. A principios del año 2011 los jugadores de *Noby Noby Boy* habían conseguido que GIRL alcanzase Saturno.

Todas estas propuestas de estética ilativa, fomentan de algún modo el sentido de comunidad de juego, aunque sea desde la asincrónica de cada una de las experiencias individuales. Sin embargo la fragmentación de la experiencia colectiva en su vector temporal, limita tanto los fenómenos de emergencia, como los actos de juego creativos, que son más proclives a aparecer cuando la comunidad de jugadores comparte tanto espacio como tiempo de juego. Esto nos lleva a pensar que aunque desde el análisis teórico hayamos identificado este tipo de estética que hemos denominado ilativa,

aislando y reconociendo prácticas que únicamente utilizaban ese modelo de dinámicas como núcleo de la experiencia, en los proyectos prácticos que propondremos más adelante, incorporaremos otras mecánicas en pro de encontrar y facilitar tanto los fenómenos de emergencia como el acto de juego creativo.

Referencias

Aarseth, E. (2010). The Aesthetics of Bottom-Up. Conference on Computational Intelligence and Games. Copenhagen, IT University of Copenhagen.

Anthropy, A. (2008). Masocore Games. Auntie Pixelante. **2011**.

Barr, P. (2011). The Antagonist Is Present? . inininoutoutout Copenhagen. **2011**.

Bishop, C. (2004). "Antagonism and Relational Aesthetics." October Magazine **Fall 2004**(110).

Claramonte, J. (2010). "Estética y política del procomún." Laboratorio del procomún. Retrieved 10/05/2011, from http://medialab-prado.es/article/estetica_y_politica_del_procomun.

Corcoran, H. (2009). Space Invaders: art and the computer game environment Foundation for Art and Creative Technology. FACT. Liverpool, Arts Council England.

Costikyan, G. (1994). "I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games." Interactive Fantasy **#2**.

Garneau, P. A. (2001) Fourteen Forms of Fun. Gamasutra. The Art & Bussiness of Making Games

Harviainen, J. T. (2011). "The Larping that is not Larp." Think Larp - Academic Writings from KP2011.

Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. Handbook of Computer Game Studies. J. Goldstein. Cambridge, Massachusetts, MIT Press. **175-192**.

Kester, G. (2004). Dialogical Aesthetics. Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art. UniversityOfCaliforniaPress.

Lauteren, G. (2002). Pleasure of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere (Finland), Frans Mäyrä

Pearce, C., T. Fullerton, et al. (2007). "Sustainable Play: Towards A New Games Movement for the Digital Age." Games and culture **2**(3).

Poskozim, R. (2009) The Pains of Being The Guy. The Escapist

Sánchez-Coterón, L. (2010). Masocore; la estética del atropello. Mundo Pixel. MondoPixel. Madrid. **#3**.

Sicart, M. (2011). Against prodedurality. Game Studies, the international journal of computer game research. Copenhagen, Center for Computer Games Research. **11**.

Wilson, D. (2010). On abusive, ambiguous and broken games design. Semana del Videojuego de Fundación Telefónica. Madrid, Medialab-Prado Madrid.

Wilson, D. (2011). "On Dialogical Game Design Pt. 1: Agatha Christie." Retrieved 10/11/2011, from <http://www.copenhagengamecollective.org/2011/06/12/on-dialogical-game-design-pt-1-agatha-christie/>.

Wilson, D. S., Miguel (2010). Now It's Personal: On Abusive Game Design. FuturePlay. Vancouver.

Zagal, J. P., J. Rick, et al. (2006) Collaborative games: Lessons learned from board games. SIMULATION & GAMING **37**,

2.4. CASO DE ESTUDIO: PROTOTIPADO DE UN JUEGO COLABORATIVO. HOMEWARD JOURNEYS.

Este caso de estudio que presentaremos a continuación, nos sirve como puente para enlazar las estéticas colaborativas que hemos planteado con anterioridad -de las que ha surgido por ejemplo la propuesta de estética ilativa- con los juegos fuera de pantalla, que ocuparán la siguiente sección de este trabajo de investigación. Presentaremos aquí los retos de combinar y repensar la estética de **juego colaborativa** y el uso de **interfaces que trascienden la pantalla**, como elementos que **potencian la creatividad del jugador y la vinculación** del mismo con el juego. Entendemos ya a estas alturas del trabajo, la estética de juego como la experiencia que obtienen los jugadores, una vez que activan el sistema jugable y nos interesa incentivar la colaboración entre jugadores, no solo como mecanismo para la consecución de los objetivos de juego, sino para **enriquecer la experiencia del jugador** y para **ampliar el universo significativo del mismo en dialogo con el juego**.

Trataremos de apoyar la hipótesis de que los juegos digitales fuera de pantalla y en concreto este caso de estudio, Homeward Journeys¹, ofrecen una gran versatilidad a la hora de adaptarse a la experiencia del jugador, de un modo mucho más amplio y flexible que los mejores intentos de sistemas computacionales de apoyo de conductas emocionales, de sistemas informáticos por adaptar los niveles de dificultad y por supuesto, de computaciones desarrolladas para modular el comportamiento de personajes interactivos, ya que en este caso concreto, el personaje interactivo del juego es una actriz de carne y hueso.

¹ Homeward Journeys, prototipo de teatro jugable.

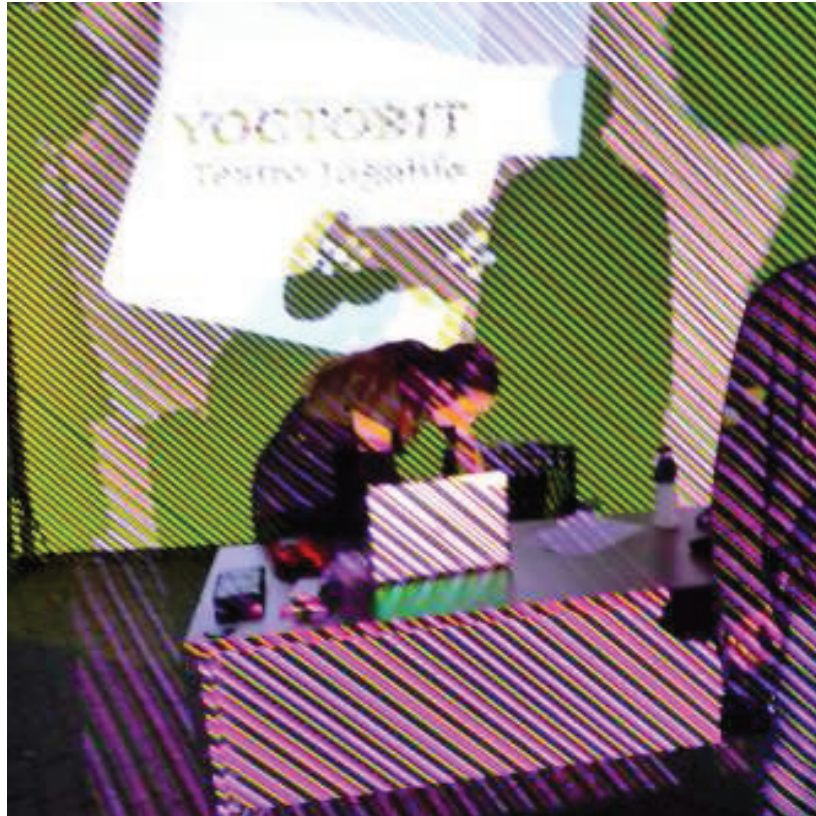


Fig. 01 Proyección de espera mientras el público llega y se coloca. *Homeward Journeys* (2010), YOCTOBIT Teatro Jugable.

Este estudio del caso *Homeward Journeys* también argumenta la necesidad de prototipar y la importancia de testear con usuarios de diferentes perfiles, como base sobre la que entender mejor las diferentes acciones y respuestas del jugador a la hora de plantear un diseño de juego lo suficientemente abierto como para ofrecer juego creativo y lo suficientemente completo como para contener una serie de reglas. También como caldo de cultivo de nuevas propuestas y nuevas vías de creación.

2.4.1 DESCRIPCION DEL JUEGO

Homeward Journeys surge de un interés creativo por vincular las mecánicas de juego con las artes escénicas y performativas. El proyecto fue seleccionado en dos convocatorias consecutivas de Medialab-Prado Madrid en los años 2009 y 2010. Primero, en el taller *HelloWorld!: Creación escénica contemporánea y nuevas tecnologías* a finales de 2009 y posteriormente *PLAYLAB, Experimentación con Videojuegos* en 2010.

Tras varios meses de trabajo y diversos planteamientos técnicos y de diseño, aunque siempre partiendo de una misma idea, concretamos crear una única escena en la que una ejecutiva de rango medio, muy estresada, está encerrada en su oficina, de la que debe conseguir salir. La mecánica de juego plantea a los jugadores (público), encontrar tres objetos que la ejecutiva necesita para poder escapar de su lugar de trabajo. El jugador tiene la opción de hacerlo de diferentes modos. Además el público jugador debe resolver este conflicto en un tiempo determinado. En las primeras descripciones del proyecto lo definíamos como una pequeña pieza de *teatro jugable*, mitad aventura grafica, mitad teatro interactivo. También como performance jugable o *gameformance*². Una de las peculiaridades del diseño de juego del proyecto fue la de sumar una limitación de tiempo a las mecánicas tradicionales de aventura grafica –habitualmente regidas por el método *busca y encuentra* o su homologo de terminología mas informática, *apunta y clic*-.

Además del nivel narrativo, que parte de una representación absurda de modos de vida un tanto enfermos, la pieza también intenta reflexionar sobre las mecánicas de juego contrarreloj como elementos propios de un tipo de sociedad meritocrática y perniciosamente veloz.

Parte de la escenografía es material y parte es videoproyección y mapeado sobre los objetos del espacio diegético. Esto, junto con una serie de eventos sonoros, nos ayuda a reforzar las acciones de juego, tanto las erróneas como las afortunadas.

El público, alrededor de unas 40 personas, se sitúa de un modo tradicional, enfrentado a la escena de juego teatral. Disponen de un único micrófono, que deben compartir, con el que dar órdenes o sugerencias a la ejecutiva (la actriz), para ayudarla a salir de su oficina antes de que el tiempo se agote.

La pieza comienza con un texto de auto-presentación del personaje, Claudia Picaporte y de los objetivos del juego:

² Este término fue acuñado de un modo intuitivo y espontaneo para comenzar a comunicar el tipo de trabajo de hibridación entre lo performático y el diseño de juegos que estábamos llevando a cabo. Aunque no hemos podido defenderlo dentro de este trabajo de investigación, es una tarea pendiente para futuras investigaciones.

- **Claudia:** ¡Hola! Me llamo Claudia Picaporte, tengo treinta años y soy una ejecutiva de rango medio y ésta es mi oficina. Bueno no es mía... de momento *(risa y expresión de ambición)*.

Por ahí está mi compañera Susana, que es súper desordenada y esta todo el día comiendo galletitas bio-dietéticas.

(Camina hacia la puerta de salida de la oficina) Esta es la puerta de salida. Si no fichas no entras, si no fichas no sales, si no fichas no existes. Es la norma estipulada. ¡Uy, que tarde es, tengo solo quince minutos para comer!

- **Susana** *(Voz de su compañera que no aparece en escena pero supuestamente esta en el puesto de trabajo contiguo. Desde el punto de vista del diseño de juegos, Susana es un Personaje No Jugable.):* Claudia, bonita, ha llamado el jefe y ha dicho que en dos horas tienes que coger un vuelo para Múnich. Vais a cerrar el contrato con los alemanes y te espera en el aeropuerto con tu billete. ¡¡Dice que hagas la maleta ya!!
- **Claudia:** ¿¡En dos horas!? No me lo puedo creer...Tengo que encontrar el contrato modelo de los alemanes *(teclea en su ordenador "encontrar contrato alemanes" y este primer objetivo de juego aparece en el HUD³ proyectado para ayudar a los jugadores a saber los objetivos de juego)*. Voy a llamar a Lucia, mi asistente personal, para que me vaya haciendo la maleta. *(Claudia marca en el teléfono fijo. Da llamada, pero no lo cogen)*
- **Claudia:** No puede ser, no responde... Bueno, la llamare al móvil. *(Busca en su bolso y saca todo lo que tiene dentro, enumerándolo, y colocándolo sobre su mesa de oficina. Entre otras cosas encuentra la bolsa de recoger las cacas del perro y se acuerda de que a la mañana se ha olvidado de sacarlo)*

³ En informática, principalmente en los videojuegos, se llama HUD, del inglés *Head-Up Display*, a la información que en todo momento se muestra en pantalla durante la partida, generalmente en forma de iconos y números. El HUD suele mostrar el número de vidas, puntos, nivel de salud y armadura, mini-mapa etc. dependiendo del juego. Fuente WIKIPEDIA.

- **Claudia:** ¡Ay mi Popy, me olvidé sacarlo! *(Sigue sacando cosas del bolso)*
- **Claudia:** ¡¡¡MI MÓVIL!!! ¿Dónde está? No puedo irme sin él! *(teclea en su ordenador: “encontrar móvil” y aparece este segundo objetivo en el HUD. Continúa buscando en el bolso)*
- **Claudia:** ¡Mierda! tampoco tengo las llaves de casa, me las he debido dejar esta mañana en la cafetería. Voy corriendo a mirar allí. *(Se acerca a la puerta y suena error, no puede salir de la oficina sin su ficha de empresa)*
- **Claudia:** !!LA FICHA!! *(Y repite el lema de la ficha con retintín)* Sin la ficha no entras, sin la ficha no sales, sin la ficha no existes *(teclea en su ordenador: “encontrar ficha” y este tercer objetivo aparece en el HUD. Los jugadores de este modo ya tienen presentes los tres objetivos del juego.)* ¿Uff que agobio, me puedes ayudar? *(levanta la voz, dirigiéndose al público bastante desesperada)* ¿Alguien me puede ayudar?

Una vez que Claudia Picaporte pide ayuda, empieza el juego. El público tiene un único micrófono inalámbrico que debe ir compartiendo para comunicarse con la actriz. En ese mismo instante comenzamos a escuchar una pista de audio que evoluciona desde una ambientación de suspense hasta un final frenético. Esta música esta sincronizada con una cuenta atrás que dura siete minutos. En partidas en las que el público es infantil, podemos adaptar este tiempo hasta diez minutos para facilitar el juego. La duración total de la pieza, sumando el monologo de presentación mas la parte de juego, varía entonces entre los quince y los veinte minutos dependiendo del tipo de público para el que se represente.



Fig. 02 Monólogo de presentación de Claudia Picaporte en *Homeward Journeys* (2010), YOCTOBIT Teatro Jugable.

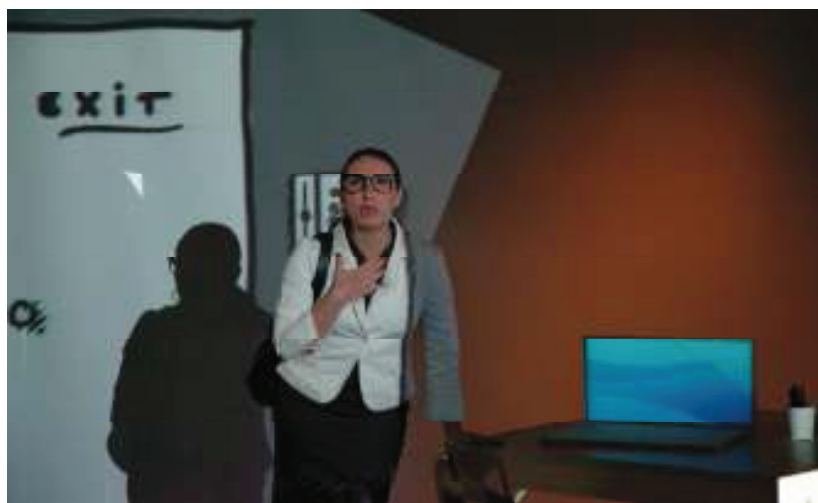


Fig. 03 Claudia Picaporte pide ayuda al público después del monólogo de presentación. *Homeward Journeys* (2010), YOCTOBIT Teatro Jugable.



Fig. 04 *Homeward Journeys* (2010), YOCTOBIT Teatro Jugable.

Para organizar la dinámica de juego de tal modo que la actriz que representa a Claudia Picaporte pueda gestionar los inputs que le dan cuarenta personas de público, ella sólo interactúa a partir de aquellas comunicaciones que recibe de los jugadores que le hablan a través del micrófono.

Hasta el momento, desde su estreno el 7 de febrero del 2010 en Medialab Prado Madrid, la pieza se ha llevado a cabo en diferentes contextos, con diferentes perfiles de público. Los participantes de Medialab Prado eran un público con un rango de edad que iba desde gente joven hasta media edad, conocedores y experimentados en todo tipo de mecánicas de juego, dado que la pieza fue puesta en marcha dentro del escenario de un taller de innovación sobre juegos. A pesar de utilizar una mecánica muy sencilla y un planteamiento de juego básico, enfrentándonos en este contexto del Playlab en Medialab a hordas de jugadores hardcore, la pieza tuvo mucho éxito debido al hecho de que para los jugadores era una nueva experiencia estar jugando con un avatar humano, con las posibilidades de imprevisibilidad que esto aporta al juego. En Homeward Journeys la actriz trabaja en el territorio de la improvisación, pero se trata de una improvisación pautada por las reglas del diseño de juego, aunque con un amplio margen de libertad. A pesar de no haber podido trabajar demasiado el apartado escenográfico en esta primera representación, debido sobre todo a lo poco amable del espacio físico de Medialab Prado (una planta subterránea con forma trapezoidal, con techos no muy altos, abarrotada de aparatos electrónicos e informáticos, poco apta para proyectos escénicos), el público jugador se involucró de un modo total en la puesta en marcha del juego.

En el re-estreno de Homeward Journeys en el espacio del terrario de *Intermediæ Creación Contemporánea*, en Matadero Madrid, la escenografía evolucionó y estaba formada ya por videomapeados sobre objetos clave, iluminación para la actriz, etc. Además, tanto las proyecciones como los videopameados servían como refuerzo de las acciones de juego de los jugadores. El público esta vez era mucho más heterogéneo; gente mayor del barrio de Arganzuela, familias

con niños, jóvenes usuarios habituales del espacio⁴. La respuesta fue igualmente muy satisfactoria. Para el público no experto, resulta muy intuitivo evolucionar en el juego sin que nadie les explique las reglas de antemano, ya que no hace falta tener habilidades específicas para coger un micro y decirle a otra persona (en este caso la actriz), que por ejemplo busque su móvil en los cajones del archivador.

2.4.2 PREMISAS DE PARTIDA DEL PROYECTO

El proyecto parte de una serie de supuestos teóricos que son los que en principio nos llevan a plantear este híbrido entre el diseño de juegos y las artes escénicas. Los enumeramos a continuación:

A. USO DEL GAMEPLAY COMO RECURSO ARTÍSTICO

Los planteamientos iniciales que hacen arrancar Homeward Journeys parten del uso de las mecánicas de juego en prácticas de representación artística, es decir de la utilización del tejido sistémico, hipertextual, de los juegos y los videojuegos como generadores de espacios escénicos.

Aunque como hemos visto con anterioridad la corriente dominante en los estudios de juegos es el dar una relevancia unívoca y casi total a las mecánicas de juego sobre cualquier otro factor de creación en el juego, nuestra propuesta inicial ya se distanciaba realmente mucho de cualquier discurso de autoría procedural. Más bien el intento de Homeward Journeys era posicionar el diseño en un gradiente intermedio en el que el uso de contenidos **narrativos** funcionase como un factor enriquecedor, entrelazado con unas **mecánicas de juego** concretas, pero todo ello teniendo muy en cuenta que únicamente una vez que los **jugadores** activasen el proceso de juego, aquello tomaba forma.

⁴ Intermediae dispone de diferentes naves en Matadero Madrid, que son utilizadas indistintamente por creadores invitados por la propia institución y por todo tipo de público que puede disponer en mesas de trabajo, ellas de conexión a internet, bancos de descanso, dotaciones de juego como una mesa de pingpong u ordenadores con videojuegos, etc.

En ese sentido, nuestra propuesta se aleja de las posturas estrictamente sistémicas de Bogost, ya que no estamos utilizando únicamente sistemas para definir otros sistemas como el autor promulga: “La representación procedural explica los procesos con otros procesos, es una forma de expresión simbólica que utiliza el proceso más que el lenguaje” (Bogost 2007, p. 9). Ni la generación de contenidos ni la retórica del proyecto tienen que ver de un modo único y directo con lo procedural, con lo sistémico. Es más, por diferentes razones, que explicaremos más adelante detalladamente, Homeward Journeys intenta alejarse de la ortodoxia de las propuestas estrictamente procedurales. La más obvia de estas explicaciones es quizás que el hecho teatral y la dramaturgia son parte esencial de la pieza, al mismo nivel que lo puede ser el diseño del sistema de juego, pero sobre todo que el público forma parte de la experiencia de juego de un modo primordial.

B. NUEVAS RELACIONES CREADOR-PUBLICO

Otro de los factores que alejan Homeward Journeys de ser una propuesta de autoría procedural es el modo en el que hemos afrontado la relación entre el creador y el público. Al hilo de la corriente de diseño dialógico que hemos revisado anteriormente, el proyecto trata de generar nuevas nociones sobre la relación entre las figuras de espectador -que en este caso se trata de un agente activo, es decir un jugador -, performer, y creador – en este caso, diseñador de juego-.

En el diseño de juego de Homeward Journeys hemos intentado dejar espacio a las contingencias de un modo deliberado, mediante algunas pequeñas indeterminaciones dentro del mismo sistema. Con ello pretendemos dar pie a que el jugador reinterprete y trasgreda las reglas planteadas en un principio desde el diseño. Además, teniendo en cuenta la generatividad propia de la naturaleza humana, no solo por parte de los jugadores sino de la propia actriz-avtar, sumada a esta reinterpretación de partes del juego por parte de los jugadores, pretendemos formar de algún modo espacios de posibilidad y creación para los jugadores. Este tipo de sistemas de juego que, aun siendo estructuras pautadas, proporcionan al mismo tiempo espacios abiertos a la experiencia emergente, suelen dar paso a un cierto modo de creatividad y expresión libre por parte del jugador.

Aunque se trata de un juego digitalmente mediado, es responsabilidad de los jugadores y de la actriz en última instancia – la actriz como extensión del diseño de juego - y no de uno ordenador, el que se cumplían o no las reglas. Esta notable ausencia de sistematización tecnológica hace también de algún modo más directa la relación entre el diseñador -a través de la actriz/avatar como representante dentro del sistema de juego- y los jugadores.

De un modo muy incipiente, teniendo en cuenta la sencillez de Homeward Journeys y su carácter de prototipo, el diseño de partida está pensado para que el jugador pueda generar pequeñas nuevas reglas, para que de algún modo éste participe siendo en parte creador e intérprete del sistema de juego. De hecho, a partir de la puesta en marcha de unas reglas básicas con diferentes grupos de jugadores han ido surgiendo nuevas opciones de juego que hemos ido implementado en tiempo real. Es decir, si como diseñadores partíamos de la opción de juego de que para conseguir sacar el móvil de Claudia Picaporte de la basura había que; primero decirle a Claudia que se llamase desde el fijo para ver si su móvil sonaba dentro de la oficina; y una vez que los jugadores y por ende la propia Claudia verificaban que se encontraba allí, sugerirle que cogiese la bolsa de hacer cacas del perrito, se la colocase en la mano y sacase el móvil de la papelera; algunos jugadores nos ofrecieron posibilidades igualmente validas que aprobamos, o no, en tiempo real, dependiendo del nivel general de habilidad del grupo de jugadores. Por ejemplo, los jugadores utilizaban objetos que Claudia encontraba en la cajonera cuando estos le hacían buscar en todos los cajones, como sustituto de la bolsa de recoger la caca del perro.

C. NARRATIVA SOBRE SISTEMA SOCIAL CONTEMPORANEO

No incidiremos demasiado en el planteamiento narrativo de la propuesta, ya que no es de relevancia dentro de este contexto de análisis, pero Homeward Journeys se trata de una reflexión crítica sobre ciertos roles postcapitalistas. Este prototipo está planteado como la primera parte de una trilogía de personajes con diferentes perfiles. A la ejecutiva de rango medio le seguirán el actor porno gay y el gafapasta. Nos interesaba también recapacitar sobre las mecánicas de juego, que acompañadas con este tipo de dinámicas

sociales, adoctrinan en la eficacia veloz. Establecer una relación directa entre la situación social contemporánea y su reflejo en los planteamientos de juego actuales, en un ejercicio práctico con referencia a los estudios de Henning Eichberg sobre la supresión del carácter lúdico del juego en la época moderna, en aras de los juegos de carácter meritocrático (Eichberg 2009). Utilizamos para ello lo que Leblanc denomina presión temporal, una dinámica de juego que crea una tensión dramática a nivel estético y que puede ser creada mediante diferentes mecánicas; el agotamiento de los recursos de juego, marcar un determinado ritmo para los adversarios de juego del jugador o, como hemos determinado en Homeward Journeys, una simple limitación de temporal (LeBlanc 2004b).

D. JUEGO COLECTIVO

Otro de los planteamientos básicos de Homeward Journeys era investigar sobre el trabajo con formas colectivas de juego. Como explica José P. Zagal, tradicionalmente la teoría de juegos pondera dos categorías básicas de juego; el competitivo y el cooperativo. En el primero los intereses de los jugadores son opuestos y en el segundo, los jugadores tienen objetivos que no son completamente opuestos, pero tampoco totalmente coincidentes. En este tipo de juegos cooperativos los participantes no suelen obtener los mismos beneficios. Zagal propone una tercera categoría basada en el texto de 1972 de Marschak & Radner, *Economic theory of teams*:

“Aunque no ha sido reconocido en las teorías de juego durante algún tiempo, existe una tercera categoría: el juego de colaboración. En este tipo de juegos todos los participantes trabajan juntos como un equipo, compartiendo las ganancias y resultados y si el equipo gana o pierde, todo el mundo gana o pierde. Un equipo es una organización en la que el tipo de información que cada persona tiene pueden diferir, pero los intereses y creencias son las mismas.”
(Zagal, Rick et al. 2006, p. 25)

Aunque esta nueva categoría nos puede parecer a priori extremadamente lógica -posiblemente debido a la asimilación de este concepto por la extendida integración del deporte en nuestra sociedad-, desde el campo de los estudios de juego es necesario

hacer esta diferenciación entre juego cooperativo y juego colaborativo.

Colaboración más que cooperación: Estética de juego colaborativo

Como anticipábamos, una de las premisas de partida en Homeward Journeys era la creación de un juego con estética colectiva, en el que la participación hiciese evolucionar el propio juego. Como comenta Bernie DeKoven, en la mayoría de los casos los juegos para un solo jugador resultan mucho más predecibles que los juegos en los que múltiples jugadores juegan de modo colectivo. (DeKoven 2002)

En Homeward Journeys diseñamos un tipo de estética colectiva **colaborativa** que pretende que los jugadores participen de tal modo que aporten su creatividad a la historia de juego –como los ejemplos de nuevos modos de conseguir un objetivo que hemos visto con anterioridad- y se involucren hasta tal punto que la inmersión y la complicidad por llevar a buen puerto el final del juego sea total. De hecho estos estados psíquicos se dan en los jugadores incluso estando privados de la parte espacial de la interacción física – recordemos que la disposición del público jugador en Homeward Journeys es similar a la del público espectador tradicional, sentados o de pie frente a la escena de teatro jugable -. La colectividad de jugadores, debido a su naturaleza humana mucho más compleja que cualquier lógica computacional, aportan una generatividad que está muy cercana a lo que Aarseth denomina la estética de la serendipia⁵ (Aarseth 2010)⁶.

E. JUEGOS FUERA DE PANTALLA

Homeward Journeys es un juego digitalmente mediado, pero fuera de la pantalla. Digitalmente mediado, porque utilizamos tecnologías digitales para reforzar las acciones de juego –no sólo parte de la escenografía- y con una interfaz que podríamos denominar física,

⁵ Ver diccionario.

⁶ Ahondaremos en este tema más adelante, en el capítulo 3.1.2. *Juegos de rol en vivo, LARP*.

aunque sin los grandes alardes tecnológicos que la industria del juego nos tiene acostumbrados⁷.

Es difícil incluir, sin ciertas contradicciones, el tipo de interfaz de Homeward Journeys, dentro de las interfaces físicas al uso. En este sentido, si analizamos lo que está pasando en torno a este tipo de interfaces, estamos presenciando como desde los estudios de diseño que trabajan para las grandes compañías está habiendo un uso un tanto simplista y superficial de las **interfaces físicas**, basado más en las tecnologías que las soportan que en la experiencia final del jugador. Solo algunos casos que surgen desde la iniciativa independiente y desde el ámbito de la investigación, surgen propuestas interesantes en torno a este tipo de interfaces. Sin entrar a valorar el espectro de contenidos infantiles para este tipo de dispositivos, podríamos mentar como casos paradigmático dos juegos de salón eróticos desarrollados para interfaces físicas. Por un lado el fallido intento de Ubisoft de crear un juego subido de tono para la Nintendo Wii, titulado *We Dare*⁸ (también para PS3) y en contrapartida la propuesta para los mando de la Wii del Copenhagen Game Collective, *Dark Room Sex Game*⁹, que ya hemos revisado con anterioridad¹⁰.

El tipo de interfaz de Homeward Journeys, que de algún modo está emparentada con estos proyectos de juego físico, está más cercana sin embargo a la que pueden tener algunos juegos de salón tradicionales como el juego de las películas o a la de algunos otros party games de la tradición anglosajona. Sin embargo Homeward Journeys no es un juego de salón. Aunque la configuración del juego a nivel interfacial pueda tener ciertas similitudes, la carga narrativa y de ejecución del juego se sustenta de un modo considerable sobre

⁷ Utilizaremos esta nomenclatura de interfaz física al referirnos al tipo de interfaz del proyecto Homeward Journeys, pero debemos aclarar que se trata de una denominación un tanto genérica, que comprende categorías específicas como las interfaces gestuales -Los Wii mote de Nintendo (2006) y Move de Sony PlayStation (2010)- o interfaces somáticas como los controladores Kinect de Xbox (2010).

⁸ Ver el video *We Dare: Debut Commercial*. consultado en marzo 2012:

<http://www.youtube.com/watch?v=lij-hy5RPYw>

⁹ *Dark Room Sex Game*. <http://www.copenhagengamecollective.org/dark-room-sex-game/>

¹⁰ Juego descrito en el capítulo 1.4 *Caso práctico: comisariado de la exposición Playful & Playable*.

la performance de la actriz. Este factor junto con los apoyos audiovisuales, lo llevan a un territorio intermedio entre un juego de salón y una actividad que necesite de un espacio escénico propiamente dicho.

A nivel jugable y a diferencia con los juegos computacionalmente mediados (computer-mediated games), en este tipo de **juegos digitales fuera de pantalla**, el jugador puede ser más creativo ya que no se ve restringido por las limitaciones del sistema computacional. Tal y como explican diferentes autores (Pearce, Fullerton et al. 2007), los juegos mediados computacionalmente crean una particular inhibición con respecto a la reinterpretación de las reglas, por el hecho de que las reglas que estructuran el sistema de juego están codificadas e incrustadas en la construcción del mismo. A diferencia de los juegos de mesa, los juegos populares u otros tipos de juegos, la estructura de las reglas de la mayoría de los juegos mediados computacionalmente es opaca. Como si de un ubicuo rector se tratase, los *engines*¹¹ informáticos limitan las acciones de los jugadores dejando pocas posibilidades de alteración. Incluso Ian Bogost, en su sublimación de los sistemas de juego mediados computacionalmente, plantea esta cuestión como punto de partida:

“Son sistemas inflexibles que no pueden empatizar, que intentan tratar a todos por igual” (Bogost 2007, p.6)

Aunque el autor rápidamente rebate este argumento, el ejemplo de los sistemas de compra online deja claro las limitaciones de los sistemas de computación¹².

En Homeward Journeys eludimos doblemente la gestión computacional. A pesar de incluir técnicas digitales, la relación del

¹¹ Ver diccionario.

¹² Bogost Imagina comprar un aparato electrónico en una tienda. Si no funciona, podemos devolverlo dentro de los tiempos definidos por el vendedor. Pero si tardamos varias semanas en probarlo, cuando nos damos cuenta de que es defectuoso, se nos ha pasado la fecha de devolución. En este caso podemos apelar a la lógica, la empatía o la conveniencia de los seres humanos que lo han vendido para liberarnos de las reglas de la política de devolución de ese sistema. Sin embargo si realizamos la compra a través de una aplicación online, no es un ser humano sino un sistema computacional el que gestiona la relación con el sistema de compra-devolución, y si la fecha del código de compra no entra dentro de los parámetros definidos por el vendedor, no nos devolverán el aparato defectuoso. En ambos casos nos relacionamos con un proceso regido por reglas cerradas, pero el agente computacional es siempre mucho más rígido que el agente humano.

jugador con el juego es lo que completamente analógica. La referencia más directa para los jugadores es un micro inalámbrico que los conecta con la actriz que interpreta el papel de personaje principal del juego y detrás de ella un sistema de gestión en tiempo real y analógico, que desde el campo de la interacción entre ordenador y ser humano -HCI o Human-Computer Interaction-, se denomina ***Técnica del Mago de Oz***. Se trata de un proceso utilizado en pruebas de investigación, en las que los sujetos interactúan con un sistema de procesos –habitualmente computacional- creyendo que se trata de un sistema autónomo, pero que en realidad está siendo operado completamente o en parte, por un ser humano en vez de por procesos automatizados (Buxton 2007, pp. 239-244). Un caso temprano de este tipo de simulación, es el del supuesto jugador de ajedrez autómatas. *El Turco*, fue presentado en el año 1770 en la corte de María Teresa de Austria, pretendiendo ofrecer una partida de ajedrez contra esta máquina antropomórfica con vestimentas orientales, cuando en realidad el cajón sobre el que estaba montando el supuesto autómatas, escondía a un experto jugador de ajedrez de la época. Algo parecido ocurre en Homeward Journeys. Los jugadores no juegan solo con la actriz, sino que todo el dispositivo de refuerzo del juego –desde los HUD¹³, hasta las respuestas a acciones del juego-, está controlado por otros miembros del grupo de teatro jugable. De hecho, debido a la amplitud de opciones que puede ofrecer la combinación de actriz y jugadores durante cada partida –la actriz desde su trabajo de improvisación pautada sobre la estructura básica del juego y los jugadores desde su juego colectivo generativo-, el uso de esta técnica, es poco más que necesario. De otro modo, la automatización del sistema general limitaría las opciones de juego.

F. ARQUITECTURA ADAPTATIVA

Nos detenemos una vez más en los planteamientos de Bernie DeKoven sobre la importancia de adaptar los juegos a las personas y no viceversa¹⁴, como reflexión a partir de la cual argumentar que la

¹³ Ver diccionario.

¹⁴ “No es el juego en si mismo lo que es sagrado, es más bien la gente que lo está jugando “ DeKoven, B. (2002). The Well-Played Game: A Playful Path to Wholeness. Lincoln, NE, iUniverse.

flexibilidad que aporta utilizar un sistema de juego como Homeward Journeys, no controlado por un sistema computacional, ofrece un amplio registro de **adaptabilidad** a las necesidades del jugador. En estos casos tanto los jugadores como los creadores tienen la opción de negociar, actualizar o modificar ciertos aspectos estructurales del juego, ya que las necesidades de los jugadores dependen del contexto socio cultural del que provengan, de su pericia como jugadores, de su edad, etc. (Taylor 2011).

“La introducción de una persona real cambia la cadencia del juego, e introduce algo que se parece más a los árbitros de los juegos tradicionales, un ser humano real encargado de la vigilancia e interpretación de las reglas del juego” (Pearce, Fullerton et al. 2007)

Esta decisión técnica y de diseño de sustituir la inteligencia artificial computacional por el factor humano, hace que el juego tenga una arquitectura adaptativa, que la curva de dificultad del juego se acomode al grupo de jugadores dependiendo de sus características. La propuesta de diseño de Homeward Journeys sigue la filosofía de adaptar el juego al jugador y es en cierto modo heredera de las posturas de algunos teóricos y diseñadores como Bernie DeKoven; *el juego no debe ser quien mida el valor de la gente, sino al revés.*



Daniel Cook
@dantheduck

I think it may be the silent assumption that authored AI agents are more meaningful than two kids and a ball. For me, the humans win out.

Fig. 05 “Creo que es un silente supuesto el que los agentes de inteligencia artificial de los juegos son más significativos que dos niños con una pelota. Desde mi punto de vista, ante esta disyuntiva, el ser humano siempre gana” Twitter del diseñador de juegos Daniel Cook de Spry Fox 15/07/2011.

Esta preferencia por el juego entre personas tiene contados casos peculiares dentro de la producción de juegos de ordenador. A parte de los muy extendidos juegos multijugador online, existen propuestas singulares en las que este objetivo es el valor principal

del diseño, como el proyecto de Jason Rohrer, *Sleep is Death* (2010), un desarrollo pensado para que dos personas vayan construyendo mediante una interfaz grafica su propio juego en dialogo:

“En la creación de esa obra, Rohrer rechazó acercamientos de tipo *mecanismo de relojería* para simular personajes y arcos dramáticos, aquellos que son comunes en juegos como *Heavy Rain*, *Façade* -el drama interactivo de Mateas y Stern-, o el sistema de narración interactivo *Storytron* de Chris Crawford. En su lugar, Rohrer construye una plataforma para la improvisación de historias de ritmo rápido entre dos jugadores (...) La propia respuesta de Rohrer a los juegos de este tipo pone de manifiesto su carácter estético, basándose claramente en el teatro de improvisación o la figura del director de juegos de rol dragones y mazmorras.” (Bogost 2011, p. 3)

La versatilidad y flexibilidad de Homeward Journeys ha sido evaluada en los diferentes pases que hemos hecho del juego en contextos con publico muy diferenciado tal y como comentábamos con anterioridad, desde el publico experto en nuevas propuestas artísticas y juegos, reunido en Medialab Prado Madrid (7/02/2010), hasta pases para familias con niños en Intermediae Matadero Madrid (7/05/2011), o el publico mas generalista de las calles de México DF, Festival CromaFest (18/02/2012)...

G. LOW TECH

Por último, dejando completamente de lado los **paroxismos tecnológicos**, defenderemos el uso de las tecnologías digitales como refuerzo para una mejor experiencia de juego, en vez de como herramienta sobre la que construir el juego y más que como base sobre la que sustentar la experiencia de juego per se. Es decir, la tecnología digital está al servicio de los propósitos lúdicos y conceptuales, más allá de ser el núcleo del proyecto.

En cierto modo y aunque utilizamos tecnológicas digitales, nos sentimos parte del movimiento Low tech, bebiendo de su filosofía desde este tipo de propuestas que ven las tecnologías menos

innovadoras como estrategia de creación, más que como un acto de resignación de las producciones artísticas y culturales.

“La opción consciente de la low tech genera un cuestionamiento contundente a la superioridad política y estética que pretende fundarse en una supuesta superioridad técnica. Partiendo de tecnologías elementales u obsoletas, las obras low tech enfatizan el discurso estético, eludiendo la seducción y las fechas de caducidad del hardware que han hecho de tantas obras en la historia del arte y la tecnología simples intentos estéticos incapaces de sobrevivir al paso del tiempo.” (Alonso 2002)

Concretamente desde el ámbito del diseño de juegos, la respuesta *antropocéntrica* que hemos descrito más adelante, es una respuesta a la marea *tecnocéntrica* que mueve el mundo de los videojuegos.

¿Por qué un juego analógico?

No pretendemos con ello demonizar los sistemas de juego mediados computacionalmente y de hecho aunque el carácter general de los mismos se presenta como rígido, queremos hacer patente que el jugador siempre puede encontrar la opción de subvertirlo y de hecho lo hace en muchos casos.

“En algunos casos, los jugadores se las arreglan para encontrar formas únicas y creativas para re-escribir las reglas, a menudo utilizando defectos del software, o dándole algún giro superficial a las mecánicas del juego. (...) Existe un anhelo entre los jugadores de *recuperar las reglas* y liberarse de las restricciones opresivas de los juegos comerciales, que ofrecen una gama muy limitada de opciones y poca flexibilidad. Al igual que los niños en un patio de recreo, algunos jugadores digitales anhelan el juego libre, en lugar de estar confinados dentro de *mundos que ellos nunca diseñaron*” (Pearce, Fullerton et al. 2007)

Además, como anécdota en relación a este tipo de disyuntiva entre los juegos físicos de baja tecnología y los juegos mediados computacionalmente y por no eximir a estos últimos de sus posibilidades y características positivas, podemos describir como a la hora de poner en marcha Homeward Journeys se nos planteó un problema concreto, que desde la programación informática hubiese

significado únicamente un matiz dentro de las líneas de código y que nosotros hemos tenidos que resolver de un modo analógico algo mas retorcido.

El dilema es tal que así; uno de los elementos de la escena de juego es una cajonera con tres cajones. Para que los jugadores puedan ver todos los elementos que hay en cada uno de los cajones, necesitamos que los abran en un cierto orden. Es decir el primero que abran siempre será el cajón de Susana, la compañera de Claudia, que tiene un paraguas, un paquete de caramelos mentol, una almohadilla cervical, una linterna y un paquete de galletitas. El segundo cajón que abren los jugadores es siempre el de la propia Claudia y encuentran en él una bufanda, una caja de bombones y un diccionario alemán-español. El tercer cajón que abran siempre será el del otro compañero de Claudia, Antonio y en él hay un post-it con un mensaje para Claudia, un cargador de móvil y pelotita anti estrés. La solución para que esto pueda ocurrir, es metiendo en los tres cajones todos estos elementos. De este modo, cuando un jugador dice a Claudia “Abre el cajón superior”, Claudia encuentra las cosas de Susana, pero si le dicen “Abre el cajón del medio” o “Mira en el cajón de abajo” Claudia también va a encontrar los elementos pertenecientes a Susana en primer lugar, los suyos en segundo y los de Antonio en tercer lugar. Hemos tenido que sustituir en este caso la lógica algorítmica por una suerte de dispositivo trucado a modo de número de magia.

2.4.3. ACIERTOS, FALLOS SIGNIFICATIVOS Y REFLEXIONES

Después del proceso de diseño y puesta en marcha del juego con públicos de diferente perfil, podemos extraer una serie de reflexiones y observaciones en torno a Homeward Journeys que nos servirán tanto para corregir fallos en próximas puestas en común con otras audiencias, como para diseñar nuevos proyectos de teatro jugable más evolucionados.

Ya desde las pruebas de juego previas a los estrenos, en las que aun no teníamos muy desarrollada la dramaturgia, ocurrían cosas muy interesantes. Si durante las presentaciones solemos contar con un público de unas cuarenta personas, estas pruebas previas han sido planteadas normalmente con una o dos personas como

jugadores/espectadores. En uno de estos ensayos previos de juego en *Intermediae Matadero*, también denominados *testings*¹⁵, uno de los jugadores se nos coló directamente en la escena. Tal y como hemos explicado anteriormente, en *Homeward Journeys* la disposición del público sigue un planteamiento clásico de escena teatral y público enfrentado a ella. Los jugadores, tienen la oportunidad de romper la cuarta pared de un modo conceptual una vez que la actriz, después de terminar su monólogo de presentación, les pide ayuda. Pues bien, este jugador decidió romper la cuarta barrera de un modo total, se levanto de su asiento y se metió en la escenografía “para ayudarle a Claudia Picaporte a encontrar sus cosas”. Este acto espontáneo del jugador nos hace ser conscientes de que el juego llama a la interacción no solo verbal y conceptual que nosotros habíamos planteado, sino a un tipo de acción más física, más relacionada con la escena de juego como un espacio navegable, en vez de como mera visión frontal bidimensional. En terminología dramática, efectivamente habíamos roto conceptualmente la cuarta pared, pero físicamente aun seguíamos proponiendo una disposición espacial tradicional y este suceso paradigmático calaría hondo y definiría planteamientos y proyectos ulteriores.

Por otro lado, a pesar de que el diseño de juego contemplaba espacios de posibilidad y de hecho ese era uno de los programas clave sobre los que construíamos el diseño, sólo algunos jugadores llevaban a cabo acciones de juego creativas. De hecho esperábamos una mayor aparición de este tipo de actitudes, como coger el móvil de dentro de la papelera sucia con la bufanda en vez de con la bolsa del perro, pero se dieron menos casos de los que hubiésemos deseado. En este mismo sentido, no solo esperábamos que los jugadores aportasen opciones diferentes a las soluciones que nosotros habíamos cerrado en el diseño, sino que a pesar de las limitaciones de la propuesta, nos hubiese encantado ver como de algún modo, los jugadores hubiesen planteado incluso trampas. Así como todos los grupos de jugadores que han experimentado *Homeward Journeys* han aportado soluciones creativas a la partida, en ningún caso hemos vivido ni el más mínimo intento de hacer trampas contra el juego por parte del público. Creemos reconocer

¹⁵ En la terminología del diseño de juegos, las pruebas de funcionalidad se denominan *test* y las personas que se dedican a probar juegos en fase de prototipado se llaman *beta testers*.

como uno de los factores determinantes de este problema, la extremada brevedad del juego, ya que al poco tiempo de que los jugadores se adaptaban a la historia y las mecánicas, el juego terminaba. Es decir el escaso tiempo y las dimensiones del juego – no olvidemos que se trata de un prototipo- no dejan a los jugadores coger el ritmo suficiente como para comenzar a golpear el sistema de juego. Somos conscientes de que esto más que un fallo, tiene que ver con el planteamiento de Homeward Journeys, con su carácter de prototipo, su breve duración, lo sencillo de sus mecánicas de juego, lo rígido de su relación entre espacio de juego y jugadores, etc., La suma de todos estos factores hace muy difícil el surgimiento de trampas, aun teniendo el juego enfrentado a un grupo de cuarenta jugadores implicados en cada partida.

La opción que nos ayudaría a remediar estas limitaciones dimensionales del proyecto, sería la posibilidad de repetición de la experiencia de juego por parte de los jugadores, con variaciones en los objetivos o simplemente con un emplazamiento nuevo de los elementos que ayudan a conseguir dichos objetivos – en el planteamiento actual del juego, los objetos aparecen en los mismos lugares cada vez que el juego comienza-. Esto habría ofrecido un juego más generativo y dado paso a experiencias de juego más creativas por parte de los jugadores.

Esta solución es muy sencilla de plantear y de facto la mayoría de los sistemas computacionales actuales la implementan con cierta facilidad. Nuestro juego podría ofrecer igualmente esta opción, ya que el hecho de que el sistema de juego de Homeward Journeys esté gestionado por personas en un *proceso Mago de Oz* o a nivel interfacial por un personaje de juego humano (la actriz), no influye para nada en que el diseño del juego ofrezca o no estas variaciones. Es decir, se trata de una decisión de diseño, no de una limitación del medio a través del cual se pone en marcha el juego y reconocemos como fallo significativo que a Homeward Journeys le faltan estas opciones de repetición con objetivos modificados para ofrecer segundas partidas que motiven la curiosidad y la evolución del jugador.

Otra reflexión en torno a las puestas en marcha del juego con público, es el escaso porcentaje de personas que deciden tomar papel activo de jugador. De entre públicos de cuarenta personas,

alrededor de cuatro o cinco personas son los que toman el micro para jugar activamente. Entre el resto de personas, existen dos modelos diferentes; por un lado los que prefieren disfrutarlo como espectadores habituales de teatro y por otro lado aquellos que apuntan acciones de juego, pero sienten reticencia a la hora de pedir el micro para entablar dialogo con el personaje de juego (la actriz). Esta observación puede ser debida muchos factores, pero desde el punto de vista de diseño de juego, creemos que una vez más las dimensiones y el carácter de prototipo del juego pueden haber entorpecido una participación más masiva. Veinte minutos de juego no parece tiempo suficiente como para que la gente se sitúe, se relaje y se sienta cómoda para tomar la palabra dentro de un grupo de personas que desconoce.

Terminaremos con uno de los grandes aciertos de Homeward Journeys que tiene que ver con la asunción natural de las reglas del juego por parte de los jugadores. La mecánica es tan intuitiva que no hace falta explicar las reglas. Con presentar el contexto narrativo y los objetivos de juego integrados en el monologo inicial de la actriz es suficiente y las posibilidades de acción de los jugadores se van destapando en tiempo real. Es decir, no tenemos que avisarle al jugador de antemano de que una regla del juego es que él no puede hacer que la actriz pateee el ordenador de su oficina o que si puede pedirle que se ponga a gritar como una loca, porque cuando el jugador le proponga esto a la actriz, ella misma le responde, desde su trabajo de improvisación pautada, si puede o no puede hacerlo. El uso de la comunicación verbal humana como vehículo de entradas y salida de información del sistema de juego nos libra además de complicados controladores de juego. Hemos de constatar que en los primeros planteamientos del proyecto teníamos en mente el uso de tecnologías mucho más sofisticadas, tanto para la interfaz¹⁶, como para los controladores de juego –sensores de luz, de presión, de sonido, etc.-, que sin embargo fueron perdiendo importancia en pro de una analogía mucho más útil y directa. Algo tan sencillo como comunicación verbal a través de un micrófono con el que el público se comunica con su avatar dentro del juego.

¹⁶ Por ejemplo el uso de una modificación de Quake 4, llamada Nuplay, para la escenografía. Esta herramienta trabaja sobre el espacio 3D del Quake, que puede ser gestionado por los performers con dispositivos externos como mandos de la wii, controladores midi, etc.

Referencias

- Aarseth, E. (2010). The Aesthetics of Bottom-Up. Conference on Computational Intelligence and Games. Copenhagen, IT University of Copenhagen.
- Alonso, R. (2002). Elogio de la Low Tech. Hipercubo/ok. Arte, Ciencia y Tecnología en Contextos Próximos. A. B. BURBANO, Hernando. Bogotá, Universidad de los Andes; Goethe Institut.
- Bogost, I. (2007). Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Bogost, I. (2011) Persuasive Games: From Aberrance to Aesthetics. Gamasutra. The Art & Bussiness of Making Games
- Buxton, B. (2007). Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design. San Francisco, Morgan Kaufmann (Elsevier).
- DeKoven, B. (2002). The Well-Played Game: A Playful Path to Wholeness. Lincoln, NE, iUniverse.
- Eichberg, H. (2009). Laughter in popular games. The other health of human play, en Juegos tradicionales y salud social. L. Tanguilla. Peñaranda de Duero, Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales: 210.
- LeBlanc, M. (2004b). Slides Mechanics, Dynamics, Aesthetics: A Formal Approach to Game Design. Lecture at Northwestern University.
- Pearce, C., T. Fullerton, et al. (2007). "Sustainable Play: Towards A New Games Movement for the Digital Age." Games and culture 2(3).
- Taylor, T. L. (2011). "Against Procedurality PhD course." Retrieved 06/09/2011, 2011, from <http://www.itu.dk/en/Forskning/Phd-uddannelsen/PhD-Courses/PhD%20Courses%202011/Against-Procedurality>.
- Zagal, J. P., J. Rick, et al. (2006) Collaborative games: Lessons learned from board games. SIMULATION & GAMING 37,

NIVEL 3.

RELACIONES BILATERALES JUEGOS-ARTE: JUEGOS FUERA DE PANTALLA

En esta última sección del estudio nos vamos a acercar a una modalidad de juego con una cierta tradición como la de los juegos fuera de pantalla y describiremos algunas de sus tipologías más interesantes como los juegos pervasivos y los juegos de rol en vivo. Dentro de esta misma categoría defenderemos el concepto de teatro jugable como aportación propia, teórica y práctica, al modelo de los juegos fuera de pantalla. Cerraremos esta sección con un caso de estudio que plantea muchos de los presupuestos teóricos que hemos barajado a lo largo de este trabajo de investigación, desde la praxis de diseño de juegos y artística.

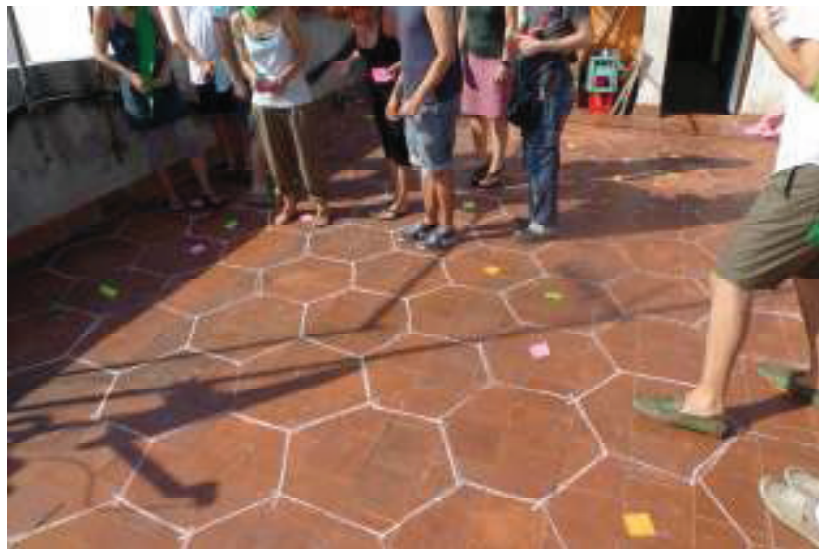


Fig. 00 Primer test de jugabilidad de *Mata La Reina* (2012) YOCTOBIT Teatro Jugable.

3.1. TIPOS DE JUEGOS FUERA DE PANTALLA: DE ESPECTADOR A JUGADOR

“Los videojuegos ponen un lenguaje dinámico al servicio de un tipo de expresión cultural que abarca interactividad, repetición, proceso y performance.”
Helen Stuckey¹

Según el trabajo ha ido evolucionando, hemos pasado de focalizar nuestro interés en el juego como objeto (*game*), para poner más énfasis en la experiencia de juego en si misma (*play*). En sacar el juego fuera de la pantalla. En poner el acento en el juego colaborativo.

Las interfaces gestuales, los controladores Wii mote de Nintendo (2006) y Move de Sony PlayStation (2010), o las interfaces somáticas como la Kinect de Xbox (2010), podrían parecer a primera vista nuestro siguiente centro de atención, sin embargo, a pesar de formar parte de la tan valorada innovación dentro del campo de los videojuegos, no resultan vertebradoras del tipo de prácticas experimentales que acometeremos en torno al juego como experiencia, ya que mayoritariamente siguen atando al jugador a un disposición espacial muy concreta, que es la del enfrentamiento con la pantalla. A pesar de haber devuelto al juego mediado computacionalmente las propiedades físicas, somáticas y gestuales del concepto clásico de juego, estas interfaces perpetúan la postura del jugador atado a la pantalla.

Existen muy pocos casos que subvierten esta pauta y la mayoría de ellos provienen del ámbito del diseño de juegos independientes. Uno de estos juegos es *Johann Sebastian Joust* (2011) del pequeño estudio localizado en Copenhague, Die Gute Fabrik, en el que se

¹ Programadora de juegos y comisaria del Games Lab del *Australian Centre of the Moving Image*. <http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/articulos/juegos-en-la-galeria>

utilizan los controladores Move de PlayStation sin necesidad de colocar al jugador frente a la pantalla. De hecho *Johann Sebastian Joust* es un juego mediado digitalmente, sin gráficos, en el que nos enfrentamos a otros jugadores bajo el reto de eliminarlos cuando su mando Move esté más sensible al movimiento. Cuando la música del juego suena más lenta, los mandos están más sensibles al movimiento, así que el reto es intentar empujar a los demás jugadores, con cuidado de no desestabilizar nuestro propio mando.



Fig. 01 *Johann Sebastian Joust* (2011), del estudio Die Gute Fabrik. Foto N. Seery.

Esta disposición tradicional del jugador atado a la pantalla, aunque ciertamente no es nada vetusta si tenemos en cuenta que los primeros juegos mediados computacionalmente datan de los años 60 del pasado siglo², se nos antoja en cierto sentido como una limitación de la experiencia de juego. Tal y como explica Ernest Adams en su artículo sobre las cincuenta innovaciones de todos los tiempos en el campo del juego digital:

“El problema con mucha de la *magia* de los videojuegos, es que el clic en los iconos y apretar botones resulta un acto más técnico que mágico. La interfaz gestual es un invento relativamente reciente que nos da un carácter no-verbal y no-técnico en la manera de expresarnos. El ejemplo más

² El primer juego mediado computacionalmente es *Spacewar!* del año 1962, porque aunque *Tennis for two* de 1958 se considera habitualmente como el primer videojuego de la historia, técnicamente se trataba de un osciloscopio y circuitos de transistores, no había ningún tipo de gestión informática.

conocido de interfaz gestual es el controlador de Wii, aunque el primer caso de uso es posiblemente el videojuego Black & White (2001)” (Adams 2007)

No compartimos la terminología mágica con Adams, pero nos interesa su apunte sobre el carácter no estrictamente técnico, en la manera de relacionarnos con el juego y el acto de jugar, que aportan las interfaces gestuales. Sin embargo pretendemos ir un paso más allá y proponer interfaces de juego que no se limiten a reconocer el gesto o la corporeidad del jugador, sino que lo liberen espacialmente y además de modo que su experiencia esté menos condicionada por el instrumental técnico.

La doble postura en favor de la actividad de juego sobre el objeto de juego, y en aras de una experiencia de juego menos supeditada a pertrechos tecnológicos, nos posiciona en cierto modo en la periferia de las corrientes de estudio de juegos predominantes. Las teorías proceduralistas, como hemos visto con anterioridad, construyen sus teorías en base al estudio y diseño de objetos de juego, y más concretamente, en su mayoría sobre juegos digitales. Sin embargo y de un modo un tanto contradictorio, incluso teóricos estandarte de esta corriente como Ian Bogost hablan de retomar las características esenciales del juego:

“Los videojuegos tienen una *verdadera naturaleza*, un núcleo central establecido por accidente a partir de los juegos tradicionales antiguos. Cualquier intento de extraer, modificar, o eliminar este núcleo resultaría un perverso engaño. En cambio, según nuestro razonamiento, debemos tratar de revisar y ampliar las características *naturales* de los juegos” (Bogost 2011)

Esta declaración de intenciones de Bogost no tiene nada que ver con sus prácticas ordinarias de diseño de juegos –por no decir nada de la línea de pensamiento de sus textos más aclamados-. Sin embargo, Die Gute Fabrik nos proponen recuperar el carácter festivo y el ambiente carnalesco que ha sido uno de los sellos distintivos de la cultura del juego tradicional, pero no únicamente desde la teoría, sino desde su praxis habitual, con juegos como el que hemos descrito anteriormente.

En esta última parte de la investigación nos vamos a centrar en propuestas que llevan la actividad de juego fuera de la pantalla y que además no supeditan al jugador a depender de ella como único centro de atención. Nos fijaremos tanto en juegos mediados digitalmente, como en otro tipo de diseños que prescinden de las nuevas tecnologías, y que proporcionan experiencias de juego significativas. Revisaremos algunas de las categorías de juegos fuera de pantalla que nos resultan más relevantes en relación a nuestros casos de estudio, como los *pervasive games* o los juegos de rol en primera persona (LARP)³. También algunos conceptos directamente relacionados con estas categorías que han servido de inspiración temprana y/o definitiva para nuestros casos de estudio sobre teatro jugable. Además trataremos de definir este nuevo género, el teatro jugable, e intentaremos construir una definición lo más exacta posible sobre este concepto propio.

3.1.1. JUEGOS PERVASIVOS

Antes de comenzar a describir y definir este tipo de juegos, los juegos pervasivos, tenemos que explicitar que hemos encontrado cierta dificultad a la hora de traducir la terminología anglosajona, *pervasive games*, al castellano. En un principio barajamos la opción de traducirlo como **juegos ubicuos**, e incluso lo actualizamos en la versión española de la wikipedia con esta nomenclatura⁴, sin embargo ubicuo hace referencia sobre todo a un factor espacial y esto dejaría fuera parte de la definición del concepto original (que contempla la dimensión temporal y social de estos juegos). Posteriormente comenzamos a utilizar el término **juegos penetrantes**, haciendo referencia a juegos que lo impregnan todo, pero las connotaciones de este nuevo término tampoco coincidían con exactitud con el origen del concepto. En un tercer intento por definir en lengua castellana el carácter de este tipo de juegos los nombramos como **juegos permeables**, pero esta definición serviría únicamente para juegos que dejan entrar la realidad dentro de su círculo mágico y no viceversa, es decir habla del juego en una suerte

³ Existen muchas otras categorías de juegos que no relacionan al jugador con la pantalla como los juegos de tablero, los de mesa, los juegos de salón, etc. pero nos vamos a centrar en casos en los que el jugador tiene una participación física activa, performativa.

⁴ Consultar en la siguiente dirección http://es.wikipedia.org/wiki/Pervasive_game

de modo pasivo que connota más receptividad que impregnación. Alguna otra opción terminológica paso con poco acierto por este dilema de la traducción, como **juegos omnipresentes** o incluso **juegos distribuidos**. Algunos autores como Salen & Zimmerman hablan de este tipo de juegos que desdibujan el círculo mágico como **juegos invasivos** (Zimmerman and Salen 2004)

Finalmente hemos decidido adoptar la forma de calco del término anglosajon *pervasive games*, para legitimar la generación del neologismo **juegos pervasivos**, con el que trabajaremos en esta sección del proyecto de investigación.

Los juegos pervasivos son juegos que expanden de algún modo las limitaciones del círculo mágico es decir, se trata de juegos que tienen uno o varios rasgos determinantes que amplían el contrato tácito del círculo mágico, bien a nivel social, espacial o temporal⁵.

“La naturaleza de un juego pervasivo, es hacer del círculo mágico no una barrera, sino una membrana” (Montola, Stenros et al. 2009, p. xiv)

Como ya hemos revisado con anterioridad, el concepto de círculo mágico fue primeramente descrito por Johan Huizinga, el cual argumentaba que jugar a un juego significaba entrar dentro del círculo mágico o de otro modo, crear uno, cuando el propio juego comienza. Algunos autores como Salen y Zimmerman argumentan que la *magia* de este *círculo* es debida a la nueva realidad que crean. En cualquier caso, este tipo de juegos dilatan el círculo mágico. El termino juegos pervasivos en sí mismo, fue acuñado en el año 2001 (Montola, Stenros et al. 2009, p. xix), a partir de la expansión de las primeras tecnologías ubicuas a nivel popular (*smart phones* y otros dispositivos inalámbricos). Muchos de estos juegos están habitualmente mediados tecnológicamente y aparecen y se categorizan como tal a principios de este siglo.

“Los juegos pervasivos se encuentran en la intersección de fenómenos como la cultura de calle, las tecnologías móviles, la comunicación en red, la realidad ficcionada, las artes performativas, combinados diferentes piezas de distintos

⁵ Ver definición de *círculo mágico* en el capítulo 1.2 *Conceptos básicos y terminología*

contextos para crear nuevas experiencias de juego”
(Montola, Stenros et al. 2009, p. 7)

Jane E. MacGonigal ya hacía referencia a los juegos pervasivos en su tesis y hablaba de ellos como el resultado de la convergencia del campo de la computación ubicua y el diseño de juegos experimental. La mayor diferencia entre las interpretaciones de Montola, Stenros y Waern y las de MacGonigal estriba en que la definición del primero es muy inclusiva, mientras que la de MacGonigal hace referencia únicamente a juegos con propósitos artísticos:

“Son intervenciones basadas en acciones o performaces que utilizan recursos de juego para romper las convenciones normativas de los espacios públicos y las tecnologías privadas (...) Los juegos pervasivos surgen del interés por parte del campo de la computación ubicua, en la computación urbana y de la adopción de las técnicas situacionistas de la deriva y el *détournement* como los métodos de investigación basados en la acción.” (McGonigal 2006).

Aunque la postura de MacGonigal nos resulta interesante, el estudio de Montola, Stenros y Waern es bastante más exhaustivo a la hora de analizar el fenómeno de los juegos pervasivos. Según estos autores, existen tres tipologías básicas de juego pervasivo:

Por un lado, los juegos pervasivos **espacialmente ampliados**, son aquellos que se juegan en las calles, alrededor del mundo o en rincones del ciberespacio y van desde juegos de localización para teléfonos móviles, a diversas formas de búsqueda del tesoro⁶ y juegos de geolocalización. Uno de los proyectos más interesantes en este sentido es el trabajo del colectivo Blast Theory, *Can you see me now?* (2001), que formó parte de la programación del pabellón de la Región de Murcia en la 28ª edición de la Feria Internacional de Arte Contemporáneo ARCO en Madrid y se llevó a cabo en Murcia —en colaboración con el Centro Párraga Espacio de Investigación y Desarrollo para las Artes Escénicas- y en el recinto ferial de ARCO simultáneamente, dentro del programa *Del happening al flashmob*;

⁶ La búsqueda del tesoro es una denominación común para juegos en los que los jugadores deben encontrar diferentes objetos o localizaciones escondidas a partir de una serie de pistas. *Fuente WIKIPEDIA*

tecnología y performance sobre el territorio de la comunicación global.

Can you see me now? Es un juego que ocurre simultáneamente online y en la calle. Los jugadores de cualquier parte del mundo pueden jugar online en una ciudad virtual, contra los miembros de Blast Theory. En la puesta en marcha del proyecto en España, los jugadores aparecían al azar en emplazamientos concretos dentro de un mapa virtual de las calles de alrededor del Centro Párraga, en un área de juego de 300 m².

Localizados por satélite, los *corredores* de Blast Theory, son reconocidos y situados online en el mapa de la ciudad, junto a los jugadores. Los *corredores*, que están situados en la ciudad real, poseen dispositivos portátiles que les muestran la posición de los jugadores online y los guían para poder seguirlos. Los jugadores deben utilizar las flechas de su ordenador para escapar por las calles virtuales y pueden enviar mensajes e intercambiar tácticas con otros jugadores online. El audio de los walkie talkies de los *corredores* de Blast Theory es emitido por streaming a los jugadores, que de este modo escuchan a los *corredores* que mientras les persiguen: cómo se pierden o cómo se quedan sin aliento por las calles alrededor del Centro Párraga.

Sin embargo, con el fin de confundir deliberadamente a los jugadores online, los *corredores* intercambian diálogos ensayados o improvisados sobre descripciones de falsos paraderos, o hablan con transeúntes conversaciones que pueden dar pistas falsas sobre lo que está sucediendo. También utilizan tácticas como esconderse en lugares donde sus receptores de GPS no tienen cobertura para no aparecer en el plano online de la ciudad. (Lushetich 2007).

Si un corredor se acerca a menos de cinco metros de un jugador online, hace una fotografía del sitio donde le ha pillado y éste termina el juego.



Fig. 02 *Can you see me now?* (2001), de Blast Theory.

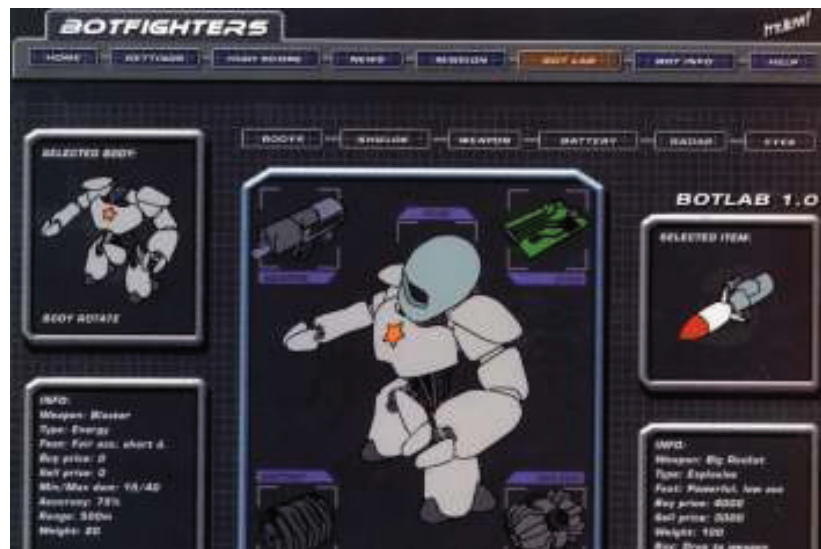


Fig. 03 Interfaz online de *Botfighters* (2001).

Por otro lado tendríamos los juegos pervasivos **temporalmente ampliados**, que son aquellos que se entrelazan con las vidas cotidianas de los jugadores. Los jugadores de algunos juegos de teléfono móvil como *Botfighters* (2001) podrían ser atacados en cualquier momento del día ya que tratan de combinar el juego con la vida diaria de los jugadores.

Botfighters es un juego para móvil, basado técnicamente en la localización espacial del jugador mediante protocolo GSM. Los jugadores deben registrarse en un sitio web y crear un robot virtual

denominado bot, al que además dotan de unas características determinadas que lo hacen distinto del resto de robots.

Cada vez que están cerca de otro bot, concretamente a menos de un kilómetro de otro jugador, reciben un SMS avisándoles. Eso significa que pueden atacar y/o ser atacados. Las batallas se basan en la comparación de atributos de cada bot: fuerza, escudo, etc. Los ganadores de estas contiendas virtuales ganan el dinero virtual del bot derrotado, con el cual puede actualizar y mejorar su propio bot. Este proceso de actualización y canjeo de moneda por atributos se lleva a cabo en la web del juego, pero la acción del juego tiene lugar en los dispositivos móviles de los jugadores, con la peculiaridad de que en cualquier momento nos podemos encontrar con otros jugadores.

Otros tantos proyectos de juegos pervasivos diluyen la frontera temporal del círculo mágico. *Momentum* (2006) es un juego de rol en vivo inusualmente largo, llevado a cabo en las calles de Estocolmo, que estuvo activo durante cinco semanas, las veinticuatro horas de los siete días de la semana. El diseño del juego estaba muy elaborado y tenía propósitos artísticos y políticos que reflexionaban sobre el conformismo y la revolución en la sociedad contemporánea. Los jugadores adoptaban en su vida diaria papeles de personajes revolucionarios históricos, como la activista norteamericana transgenero Sylvia Rivera. La trama del juego se construía sobre la posesión de los espíritus de estos personajes históricos, que eran encarnados por los jugadores, que se veían envueltos en una suerte de conspiración. Durante ese tiempo el mundo del juego y el mundo real se fusionaron de tal manera que era imposible distinguir las fronteras del llamado *círculo mágico* del juego (Jonsson, Waern et al. 2007).

Otro ejemplo, *Insectopia* (2006), es un prototipo de juego que permite a los jugadores recoger las señales de identificación de Bluetooth que emanan otros dispositivos portátiles a su alrededor mientras viajan, van de compras, o desarrollan sus rutinas diarias. Estas señales son identificadas como distintos tipos de insectos y el objetivo del juego es acumular la colección más amplia y variada. En este tipo de diseños pervasivos de extensión temporal, el tiempo de juego se diluye en la vida cotidiana.

Y por últimos, los juegos pervasivos **socialmente ampliados**, que son aquellos que implican a gente ajena al juego en el contrato tácito del círculo mágico y nuevamente desdibujan los límites del mismo. En esta extensión social, los extraños o no-jugadores pueden ser incorporados en el juego de diferentes maneras. Un caso muy curioso fue el llevado a cabo en una universidad sueca por un grupo de estudiantes de diseño de juegos, con el proyecto *Vem Gråter* (2005). El juego estaba pensado para la comunidad de estudiantes de esa universidad, pero una serie de malentendidos e imprecisiones en las tareas de diseño del mismo hicieron que los encargados de mantenimiento de la universidad e incluso la prensa local asumiese esos extraños eventos e instalaciones como actos vandálicos obra de un personaje que rondaba esa época por la universidad (un actor contratado para dinamizar el juego, representando el papel de un cazafantasmas).

Este caso representa un fallo muy significativo en términos de diseño de juegos pervasivos socialmente ampliados. Como comentan Montola, Stenros y Waern un buen diseño debe garantizar que todos los participantes circunstanciales abordan el juego de un modo ligero y divertido, o bien, que la gente que se aproxima al juego desde el desconocimiento, pero de un modo serio, no están sometidos a niveles de ansiedad excesivos. (Montola, Stenros et al. 2009, p. 194)

Otro factor a tener en cuenta a la hora de diseñar juegos pervasivos socialmente expandidos son los diferentes modos de implicación social que puede haber en un juego de estas características. En algunas ocasiones, los forasteros se posicionan como espectadores, otras veces sus funciones de participación imprevistas son aún más complejas. Montola, Stenros y Waern distinguen entre *participantes* y *jugadores*:

“Ser participante significa aquel que de alguna manera entra en contacto con el juego, mientras que ser jugador denota una persona que juega el juego conscientemente.” (Montola, Stenros et al. 2009, p. 117)

Los autores también reconocen la figura del intruso en este tipo de juegos y distinguen diferentes perfiles entre ellos; los que resultan un obstáculo para el juego, los testigos, el público tradicional, aquellos que juegan el papel de *fichas* que el jugador debe recolectar y

pueden resultar finalmente participantes o jugadores propiamente dichos, etc.

Los juegos pervasivos en general pueden ser vistos como una subcategoría de los juegos o como una expansión de los mismos. Mientras los juegos pervasivos expandidos espacialmente y socialmente usan la realidad de la vida cotidiana para enriquecer la experiencia de juego, los juegos temporalmente expandidos pueden aportar la sensación de estar jugando dentro de la *vida real*. En términos generales los juegos pervasivos, introducen cierto grado de realidad al juego a nivel espacial, temporal o social. El efecto inverso es la denominada *gamificación* de la realidad. Como explica uno de los gurús de este fenómeno, Gabe Zichermann:

“La Gamificación se puede considerar como el uso de algunos elementos de los sistemas de juego para causas y objetivos comerciales. Es más fácil identificar esta tendencia con experiencias que se muestran como juegos (como programas de viajero frecuente, Nike Running / Nike +, o Foursquare). La presencia de elementos de juego clave, tales como puntos, los niveles, retos, tablas de clasificación y recompensas, son señales de que el juego está teniendo lugar” (Zichermann 2011)

Esta afirmación es verdaderamente cosmética y tiene muy poco rigor con respecto a los estudios de juegos. Es más, existen ya muchas voces críticas, en su mayoría provenientes de la esfera de las investigaciones sobre juegos, que ponen en duda la consistencia de este concepto.

“Lo que estamos denominando actualmente como gamificación es de hecho tomar algunos elementos intrínsecos del juego y representarlos como el núcleo de la experiencia. Las puntuaciones y las recompensas no tienen una relación más cercana a los juegos que a los sitios web, las aplicaciones de fitness o a las tarjetas de fidelización. Son una gran herramienta para comunicar avances y reconocer esfuerzos, pero ni los puntos, ni las recompensas constituyen de ninguna manera un juego per se. Los juegos únicamente utilizan estos elementos- al igual que han hecho durante siglos los maestros de escuela primaria, las jerarquías militares o las cafeterías - para ayudar a la gente

a visualizar cosas a las que de otro modo podrían perder la pista. Estos elementos son la porción menos importante de un juego, la parte que tiene menos que ver con todos los ricos conductores cognitivos, emocionales y sociales que los *gamificadores* tienen la intención de conectar.” (Robertson 2010)

Volviendo a los juegos propiamente dichos, en concreto a los juegos pervasivos, podríamos distinguir entre diferentes categorías. Según Montola, Stenros y Waern, a grandes rasgos podrían distinguirse entre géneros clásicos y emergentes. Clásicos como los de Búsqueda del tesoro, los juegos del asesino, los juegos de rol en vivo o LARPs -Live Action Role Playing- o los juegos de realidad alternativa. Entre los géneros emergentes, muchos de ellos nacen a partir de hibridaciones entre juegos clásicos y las nuevas tecnologías. Entre estos últimos podríamos destacar los deportes de calle mediados tecnológicamente, las performances públicas jugables, las aventuras urbanas o los juegos sobre la realidad.

La proliferación de este tipo de juegos en los últimos años, ha llevado a muchos investigadores y a otros tantos diseñadores a interesarse por ellos y además ha supuesto el surgimiento de una serie de festivales y encuentros en los que experimentar y contrastar este tipo de propuestas de juego. Entre los más destacados el *Come Out & Play*, que se lleva a cabo en Nueva York desde el año 2006 - aunque también se ha puesto en marcha en otras ciudades como Ámsterdam (2007) o San Francisco-. El *Hide & Seek*, de Londres desde el año 2007. El *IGFest*, de Bristol desde 2008 y el más reciente, el festival *You Are GO!*, en Berlín desde el 2011. (Sanchez-Coteron 2011)

3.1.2. JUEGOS DE ROL EN VIVO, LARP

Dentro de los juegos pervasivos, existe un subgrupo, el de los juegos de rol en vivo, que tiene la suficiente tradición y complejidad como para ser analizado aparte. Los juegos de rol en vivo, en inglés, *Live Action Role Playing* (LARP), es una modalidad de juegos de rol, muy extendida sobre todo en la tradición nórdica. Aunque la comercialización de los juegos de rol comienza en los años 70 con juegos de fantasía heroica como *Dragones y Mazmorras* (1974),

proviene de una larga tradición de jugar a interpretar papeles, o lo que Caillois denomina juegos de simulación e interpretación, mimicry (Caillois 1994).

La variación de los juegos de rol en vivo surge a finales de los 70 principios de los 80 y se trata juegos en los que los jugadores encarnan todo tipo de personajes en entornos representados físicamente.

“Básicamente, un drama interactivo es un evento en el que se les da a los participantes un personaje a representar, el cual tiene sus propios objetivos y motivaciones. Los participantes interpretan el personaje de modo libre interactuando con los demás, sin conocer los logros que los otros personajes están tratando de alcanzar o cuáles son sus secretos.” (Phillips 2006, p. 54)

Esta modalidad de juego resulta muy pertinente de acuerdo a nuestro interés por definir nuestras propias prácticas de teatro jugable, ya que mezcla elementos de muchos ámbitos relacionados como el teatro de improvisación, los happenings y la cultura de los juegos digitales. De hecho autores como J. Tuomas Harviainen encuentran una relación directa entre el happening y los LARP contemporáneos, definiendo los juegos de rol en vivo como un descendiente artístico y posiblemente ideológico de esta forma de expresión pretérita. (Harviainen 2008, p. 216)

“Hay happenings de diversas características y Kaprow enumera seis tipos de instrucciones básicas: el *drama de bolsillo* que junta a personas en un espacio íntimo y pequeño como un club o un estudio; el *gran espectáculo* presentado en un escenario con una concepción tradicional de público; un *evento* de concentración de público en torno a un elemento sencillo no tradicional como una bombilla encendiéndose y apagándose; un viaje de *visita guiada* por zonas urbanas o rurales; notas escritas con *ideas o sugerencias* entregadas a personas para que estas las realicen o hagan caso omiso; y por último el tipo de happening que resulta de mayor interés en relación a los juegos de rol en vivo, las *Actividades* que consisten en la realización de tareas normales, a menudo mundanas, como

un forma de arte destinada a proporcionar experiencias específicas.” (Harviainen 2008, p. 218)

Harviainen además compara en su estudio una serie de reglas de oro sobre la creación de happenings enunciadas por Kaprow en su texto de 1966 *Assemblage, Environments & Happenings*, con algunos manifiestos relativos a la creación de juegos de rol en vivo de finales de los años 90. Kaprow apunta en su libro estas siete reglas (paginas 188-198):

- A. La línea entre el arte y la vida debe ser lo más fluida y confusa como sea posible.
- B. Las fuentes de temas, materiales, acciones y las relaciones entre ellos deben surgir de cualquier ámbito que no esté directamente relacionado con las artes, sus derivados y su entorno.
- C. La realización de un happening debe tener lugar en espacios muy separados, a veces en movimiento o cambiantes.
- D. El tiempo, que sigue de cerca a las cuestiones de espacio, debe ser variable y discontinuo.
- E. Los happenings deben realizarse una sola vez.
- F. De ello se desprende que el público debe ser eliminado por completo.
- G. La composición de un happening (...) se desarrolla como un collage de acontecimientos en ciertos tramos de tiempo y en ciertos espacios.

Algunos de los puntos del manifiesto de Kaprow son totalmente validos para describir los juegos de rol en vivo. Por ejemplo el hecho de que la línea entre este tipo de eventos y la vida cotidiana queda completamente desdibujada en muchos casos o la disruptividad tanto temporal como espacial que puede darse en este tipo de juegos. Comparten con los happenings otra característica temporal que es su carácter efímero – que por el contrario resulta una diferencia significativa entre los juegos de rol en vivo y otro tipo de juegos-.

Los juegos de rol en vivo sin embargo no sufren esta especie de premisa que aboga por limitar determinadas temáticas y de hecho aunque las más comunes son las de fantasía mágica o épica, la tradición nórdica, más evolucionada en este tipo de juegos de rol en vivo, incluye otro tipo de materias como drama histórico contemporáneo o cuestiones sociales como la construcción de género.

En cualquier caso, de entre todos estos aspectos definitorios que plantea Kaprow, nos interesa especialmente el que hace referencia a la *desaparición* del público. Brian David Phillips define del siguiente modo este tipo de relaciones:

“En los dramas interactivos, el público y el performer no están separados ni espacialmente ni por tipo de función que desarrollan. El performer es el público de su propia actuación y de la del resto.” (Phillips 2006, p. 58)

Tal y como explicaba Jaakko Stenros en su conferencia el pasado mes de octubre en Intermediæ Matadero Madrid -invitado dentro del ciclo de actividades paralelas del proyecto de teatro jugable Mata La Reina-, tanto los LARP como los juegos de rol en general tienen una forma que implica al público jugador en una experiencia en primera persona. Él, de hecho, lo denominaba público en primera persona – utilizando un claro juego de palabras con los juegos de disparo en primera persona-. Estos juegos no son representados por ni jugados por un público externo ni por otros participantes, sino por la propia comunidad de jugadores. La participación no es opcional, es parte del juego. El jugador tiene acceso a la diégesis del juego mediante su propio personaje. Es decir, el público y el *performer/jugador* son la misma persona.

El mismo autor los denomina dramas participatorios. El distanciamiento del marco sistémico del objeto juego, debido a que este tipo de juegos se rigen en algunos momentos por las leyes del drama, la simulación y la performance, conduce a los juegos de rol en vivo a un tipo de estructura más compleja, generada bajo un régimen de **co-creación**.

De hecho, como describió Stenros en su conferencia, la co-creación de los contenidos es otra de las características de los LARP. “Los contenidos de los juegos de rol en vivo son propuestos en un primer

momento por los organizadores/diseñadores del juego, contruidos e interpretados posteriormente por el jugador y negociado y narrado finalmente por la comunidad de jugadores”. Es decir, en general los LARP tienen tres momentos. La primera fase, previa al juego, es aquella en la que los diseñadores crean y definen el marco en el que el propio juego se contextualizará mas tarde. Una segunda etapa, que tiene lugar durante el juego, en la que las experiencias de los jugadores construyen los contenidos del mismo. Y una tercera parte, posterior al juego, en la que la comunidad de jugadores comparte sus experiencias durante el juego y que de hecho resulta igual de relevante que las demás fases citadas anteriormente.

A partir de estas puestas en común de las partidas de juego se pueden extraer muchas informaciones. Una de ellas es que el tipo de experiencias que obtienen los jugadores de los juegos de rol en vivo son experiencias muy ricas en las que no solo se baraja la diversión como única emoción vivida. Partiendo del hecho de que para algunos jugadores los LARP son representaciones llevadas a cabo en un escenario sin público o con la participación de todo el público, pero para otros se trata de modos de vida temporales, veremos más adelante algunos ejemplos de LARP en los que los jugadores experimentan emociones mucho más complejas que la mera diversión.

Al igual que en la mayoría de los juegos, eventos y experiencias ficticias producen emociones reales, pero en los LARP, a diferencia de otro tipo de juegos, los conceptos de derrota o de tragedia forman parte de la experiencia satisfactoria. La mayoría de los jugadores de LARP no juegan para ganar, sino para construir el propio juego, ese es el reto. Esta mediación del jugador y sus contribuciones como co-creador, hacen de los LARP un tipo de experiencia muy diferente al cine, la literatura e incluso a muchos otros juegos.



Fig. 04 Ars Ordo: Creación de metodologías para la representación de conflictos violentos de una manera segura y que sin embargo se sientan como reales en los talleres preparatorios del juego Totem (2007).



Fig. 05 *Delirium* (2010) LARP danés de temática social sobre trastornos personales, percepción de realidades y estructuras de poder⁷.

En cuanto a las mecánicas de juego, es una práctica habitual en los juegos de rol en vivo, hacer unos talleres previos a la puesta en marcha del juego en los que los jugadores junto con los diseñadores ensayan ciertas dinámicas. Por ejemplo en el LARP *Totem* (2007), se llevaron a cabo una serie de talleres previos para desarrollar toda una batería de metodologías que representasen conflictos violentos

⁷ Documental sobre el LARP *Delirium*, consultado en marzo 2012:
<http://vimeo.com/20204733>

de una manera segura, y que sin embargo, se pudiesen sentir como conflictos reales en el contexto del juego. Esta intensidad y abanico de matices en la representación de todo tipo de actos emotivos dentro del juego que se generan a partir de los talleres previos es lo que Andie Nordgren denomina experiencias de juego de alta resolución (Nordgren 2008).

Algo parecido ocurrió en el LARP *Mellan himmel och hav - Between Heaven and Sea-* (2003). Los diseñadores construyeron durante tres seminarios previos, una metodología para simular la interacción amorosa entre los jugadores (amor, sexo, intimidad) de tal manera que no resultase embarazoso para estos últimos llevarla a cabo durante el juego. Este juego de rol en vivo, en el que jugaron setenta personas durante setenta y dos horas, planteaba como temática la deconstrucción de los géneros con un claro propósito político. El juego se llevo a cabo dentro de un espacio ficcional diseñado para tal menester, una cúpula en la que había días y noches artificiales que construían ciclos de dieciocho horas. Inspirado en las novelas de Ursula K. LeGuin, el contexto de juego era un planeta desierto y una población, en la que se iba a celebrar una fiesta de matrimonio. En este núcleo de población, las familias estaba constituidas por cuatro miembros, cuyo genero era *personas diurnas* o *personas nocturnas*.

Podemos constatar con este ejemplo que, más allá de las temáticas de fantasía heroica, la tradición nórdica de LARP, ha generado juegos que parten de otro tipo de intereses. *Ground Zero* (1998) es otro ejemplo del desarrollo de esta categoría de juegos en los países nórdicos. Este juego de rol en vivo, puesto en marcha en la ciudad finlandesa de Turku a finales de los 90, nos situaba en el año 1962 siendo miembros de familias americanas de la ciudad de Tulsa (Oklahoma, EEUU.), durante la crisis de los misiles cubanos, posiblemente uno de los episodios más delicados de la guerra fría. Por aquella época muchas familias construyeron refugios nucleares en el jardín trasero de sus casas, ante la amenaza de una posible guerra nuclear. En *Ground Zero*, los veintiún jugadores entraban en un espacio cerrado, preparado para parecer un refugio nuclear, en el que disponían de comida real y una radio para oír noticias del exterior, entre otros elementos de atrezzo. Los jugadores eran introducidos al juego bajo la premisa de que se trataba de un contexto histórico, pero que también podían darse una situación

ucrónica, ficticia, sobre cómo podía haberse desarrollado esta crisis internacional. Una vez dentro del refugio, la radio les iba retransmitiendo noticias cada vez menos alentadoras sobre el conflicto. En un momento dado, el refugio se queda sin luz y los jugadores dependen de velas para cocinar los alimentos almacenados. La situación continúa complicándose. Finalmente, a las doce horas de juego, la bomba nuclear estalla y los jugadores –a través de efectos especiales de sonido y luz recreados por los diseñadores del juego- sienten la potencia simulada de una bomba nuclear dentro del refugio. Los jugadores continúan jugando doce horas más, después del supuesto estallido de la bomba, con el refugio muy dañado, la comida mermando y suponiendo que en la superficie no queda ni rastro de vida. Algunos jugadores, como Johanna Koljonen explican a posteriori esta experiencia de juego como extremadamente emotiva (Koljonen 2010).

El investigador Mike Pohjola revisa el modo en el que se construyeron los personajes en *Ground Zero*, entre jugadores y diseñadores:

“Los diseñadores ofrecen al jugador un resumen de un estereotipo del carácter americano de los años 60 y los jugadores profundizan mediante conversaciones de correo electrónico con los mismos diseñadores y los otros jugadores sobre estos personajes. Los diseñadores por lo tanto promueven el diálogo, no el esquema, como la parte principal del proceso de creación de personajes” (Pohjola 2005, p. 56)

Tenemos claro que este factor de co-creación en los juegos de rol en vivo es muy interesante en relación a nuestras teorías de estética dialógica y bastante excepcional en lo que a creación de juegos se refiere, ya que esta generación colectiva del *guion* a partir de la interacción entre los jugadores, los diseñadores y propio sistema de juego, forma parte de un modo ontológico de los mismos. En cualquier caso, los elementos comunes entre estas categorías de juegos fuera de pantalla, tanto los juegos pervasivos, como los juegos de rol en vivo, son una serie de conceptos diferenciadores, que los distinguen claramente de otro tipo de juegos.

El hecho de que sean diseños planteados para grupos de jugadores, en espacios físicos en los que los jugadores se interrelacionan hacen que estos juegos sean facilitadores de fenómenos de emergencia⁸. Este tipo de manifestación no solo surge a partir de principios algorítmicos de aleatoriedad, combinatoria o complejidad en el diseño de las reglas del juego, sino que la topología misma del juego y la naturaleza humana de los jugadores en relación con el juego y entre ellos mismo, son factores sumamente importantes. Esto da lugar a ese tipo de estética que ya hemos nombrado con anterioridad y que Espen Aarseth denomina estética de la serendipia (Aarseth 2010, min. 18:55), es decir una serie de fenómenos que surgen inesperadamente una vez que el juego es puesto en marcha. Según Aarseth existen cinco factores determinantes para crear este tipo de generación *espontanea* en una partida de juego; la aleatoriedad, ejecutada habitualmente en los juegos mediante elementos que promueven situaciones azarosas, como los dados; la combinatoria, es decir la yuxtaposición de elementos modulares que dan paso a otros nuevos elementos; los patrones de complejidad, ergo la suma de reglas sencillas que una vez ejecutadas llevan a resultados impredecibles; el contexto en el que se desarrolla el juego, su topología, su paisaje; y la naturaleza humana o dicho de un modo muy llano, personas haciendo cosas raras en el juego.

Este tipo de flujo entre los sistemas de reglas y la imprevisibilidad es muy característico de los juegos fuera de pantalla. Los juegos computerizados tienden a ser sistemas rígidos, mientras que estas categorías que hemos revisado, incluso en los casos en los que se trata de juegos altamente mediados digitalmente, la inclusión de **grupos de jugadores en espacios físicos** hace de ellos sistemas más flexibles y abiertos a la sorpresa.

3.1.3. TEATRO JUGABLE

Una vez revisadas estas modalidades de juego, intentaremos justificar la pertinencia de un término con el que hemos definido y defendido hasta la fecha nuestras investigaciones prácticas; el neologismo *Teatro Jugable*. Lo haremos haciendo hincapié mayormente en los elementos más relevantes relacionados con el

⁸ Ver diccionario.

ámbito de los estudios de juegos, contraponiendo estas propuestas con otros tipos de juegos y de modo coyuntural contrastándolo con dos ramas de las artes escénicas como son la performance y el teatro.

Comenzaremos utilizando una definición tradicional y muy simple de teatro o hecho teatral, en la que éste se define como la representación de situaciones o hechos concretos, que se conforman mediante la conjunción de varios elementos; Por un lado *el texto* como base dramatúrgica que contiene la narración, la descripción, el guión o el argumento que se plantea y que en términos clásicos funciona a partir del planteamiento de conflictos; Por otro lado el aparato escenográfico, es decir el ambiente en el que se desarrolla la representación dramática, que puede estar compuesto por distintos elementos como luces, sonido, decorados, vestuario, maquillaje, atrezzo; Por ultimo tendríamos la actuación o representación del texto que en el teatro tradicional es llevada a cabo por actores. Otro modo también clásico y sintetizado de definir el teatro es el que tiene en cuenta la conjunción de un texto, un actor y un espectador y reunidos en un lugar y un tiempo determinados⁹.

Pues bien, partiendo de estas bases, el **Teatro Jugable** es una modalidad de teatro en la que primordialmente *el texto* no es una composición lineal aristotélica, sino que se compone a partir de una estructura de juego, sobre un sistema procedural jugable y esta diferencia repercute en muchos otros aspectos del hecho teatral. Entre ellos, esto hace que los actores trabajen sobre un tipo de improvisación pautada por el diseño de juego.

El autor y filósofo Emmanuel Guez se plantea esta pregunta sobre el cambio de paradigma en el texto teatral, teniendo en cuenta que se trata de uno de los elementos fundamentales en la nueva relación

⁹ Somos conscientes de que se trata de una tarea arto difícil la de intentar definir el teatro. De hecho, como apunta Trancón en su texto *Teoría del teatro: bases para el análisis de la obra dramática*, la mayoría de los estudios teóricos sobre teatro nunca contienen una definición de teatro. La definición que nosotros proponemos en este estudio, fruto de la compilación de diferentes fuentes (entre ellas el diccionario de teatro de Patrice Pavis), es muy parca pero nos sirve para el propósito de defender el concepto de teatro jugable desde el ámbito de los estudios de juegos. Trancón, S. (2006). *Teoría del Teatro*. Madrid, Editorial Fundamentos. Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona, Paidós.

entre los videojuegos y la escena teatral, en su texto de opinión *Scènes de jeux*:

“Imaginemos un dramaturgo que *escribe* una obra que no narra historias sobre videojuegos, sino que proviene del videojuego. No una obra de teatro que se pueda leer como un libro por un lector, sino que pueda ser jugada como jugador. ¿Cómo lo escribiría, compondría un texto para hacer un libro? ¿O permitiría a los jugadores pensar como tal a través de un dispositivo escénico y lúdico?” (Guez 2011)

Al hilo de esta conjetura Guez describe diferentes obras, como *Best Before* (2010) o *Blaiberg und Sweetheart* (Berlin, 2006) de los alemanes Rimini Protokoll. En *Best Before* doscientos espectadores, cada uno con un mando de consola, controlan una serie de avatares en pantalla mientras interactúan con una serie de expertos sobre videojuegos que están en el escenario planteando cuestiones relativas a la vida de estos avatares; un artista electrónico, un beta tester, un político local... Uno de los componentes de Rimini Protokoll, Stefan Kaegi, comenta sobre esta pieza “Tratamos de hacer nuevas formas de teatro que (esperemos) no hayan existido antes”.

Sin entrar a valorar la parte escénica de esta pieza y si atendemos a las definiciones de juego (game) que se exponen desde el ámbito de los estudios de juego (Juul 2005 p. apuntar página), (Zimmerman and Salen 2004, p. 80), lo que Rimini Protokoll plantea como experiencia lúdica no se trata de un juego en sí mismo. En *Best Before* lo que se propone es un entorno de simulación de vida artificial, presentado eso sí, en un marco escenográfico íntimamente ligado a la iconografía del juego digital mediado computacionalmente, o videojuego, es decir, mandos de consola, pantalla con un entorno tridimensional levemente navegable con avatares sintéticos, etc. Helgard Haug, otro de los miembros de Rimini Protokoll describe el punto de partida de este proyecto

“Nos ha fascinado la industria de los videojuegos aquí en Vancouver y nos hemos sentido inspirados por el reto de poder jugar un juego con el público (teatral). Ese fue el punto de partida. Nuestro primer acercamiento para crear realmente un juego o una experiencia lúdica donde los

espectadores realmente juegan¹⁰ como protagonistas. La pieza gira en torno a las decisiones que uno tiene que hacer durante su vida.” (RiminiProtokoll 2010)

Otros proyectos de artes escénicas contemporáneas que se pretenden entroncar con un concepto muy poco riguroso de juego, son *Domini Public* (2008) o *Pendiente de Votación* (2012) ambos del autor teatral Roger Bernat. En *Domini Public* los espectadores, ataviados con auriculares, van contestando a una serie de preguntas que les plantea una voz omnipresente. El modo de responder a estas cuestiones es un trabajo de expresión corporal primitivo por parte de los espectadores. “Si naciste en Barcelona sitúate a la derecha del espacio. Si eres artista levanta la mano. Tienes algún libro en la mesilla de noche siéntate en el suelo y tócate la mejilla. ¿Has venido al espectáculo por recomendación de un amigo? Si es que sí, ve a la derecha. ¿Piensas que la imagen de las personas que te rodean es buena? Señala a alguien ¿cobras más de 2000 euros al mes? Ve a la izquierda¹¹. El espectador, más que protagonista se convierte en una especie de elemento utilitario para escenificar una muerte en escena.

¹⁰ En la entrevista Haug se expresa en inglés y utiliza el verbo play que significa jugar y representar.

¹¹ Locución completa cast. Vitoria-Gasteiz consultada en marzo 2012:

http://artescenicass.uclm.es/archivos_subidos/textos/248/dominiopublico_roger_bernata.pdf



Fig. 06 Público controlando sus avatares en la pieza *Best Before* (2010) de Rimini Protokoll.



Fig. 07 Escenario de *Best Before* (2010) de Rimini Protokoll.

Roger Bernat, lejos de incluir imaginaria de videojuegos, invoca el juego en un sentido que de nuevo tiene más que ver con lo anecdótico que con sistemas de juego diseñados. En un sentido analítico, el tipo de textos que plantea Bernat, son innovadores y verdaderamente tienen un cierto carácter procedural, pero más cercano a la aplicación algorítmica¹² utilitaria (por ejemplo un sistema de carrito de compra online, una aplicación de banca o un sistema de votaciones) que a la aplicación algorítmica lúdica (un videojuego o un ajedrez). *Pendiente de Voto* (2012) utiliza una mecánica similar. El autor describía la pieza, antes de su estreno el 29 de febrero 2012 en el Centro Dramático Nacional, del siguiente modo:

“Son juegos que una vez creados quedan en manos del espectador (*Pendiente de Voto* y *Please continue!* en colaboración con el artista Yan Duyvendak). (...) El público será protagonista. Aunque las estrategias dramáticas y los mecanismos técnicos queden al descubierto, aunque los juegos acaben rompiéndose, se pondrá el acento en la *jugabilidad* de los dispositivos, en el rol del jugador/espectador que, sometido a reglas, empujado a responsabilizarse y finalmente abandonado a su suerte, duda entre emanciparse o vencer.”¹³

En los sistemas de votación de Bernat no hay un propósito final para los participantes, ni de modo individual, ni de modo colectivo, por lo que no se dan relaciones de juego; ni competitivo, ni cooperativo, ni colaborativo, ni reflexivo... La votación en sí misma no es un sistema de juego. Puede formar parte o no de las mecánicas específicas del diseño, pero no construye juego. Bernat vuelve a utilizar términos relacionados con el juego para describir otro de sus proyectos, *La consagración de la primavera* (2010), una re-interpretación de la coreografía de Pina Bausch en la que el público sigue un conjunto predeterminado de instrucciones que replican la composición de la coreógrafa alemana:

¹² Ver diccionario

¹³ Correo personal de Roger Bernat en el que describe sus proyectos aun en desarrollo. (31/07/2011)

“Los espectadores poseen el papel principal en un espectáculo que es a la vez un juego y una coreografía.”¹⁴



Fig. 08 *Pendiente de Voto* (2012) de Roger Bernat.



Fig. 09 Resultados de una de las votaciones de la función del 29 febrero 2012 en el Centro Dramático Nacional. *Pendiente de Voto* (2012) de Roger Bernat.

Pero en realidad ninguna de las personas del público de esta obra está jugando, la interacción física se limita a seguir las instrucciones que plantea el autor. Dejando de lado las connotaciones políticas que este planteamiento conlleva, proponemos definir este tipo de proyectos como *Teatro o Dramaturgias del Proceso* ya que sustituye

¹⁴ Comienzo del video de presentación de la pieza *Consagración de la primavera* de Roger Bernat, consultado en marzo 2012: <http://vimeo.com/18744216>

el texto dramático por algoritmos funcionales, por composiciones procedurales. Es decir la capacidad expresiva de estas propuestas no radica en una narración aristotélica, ni en un trabajo de imagen, sino sobre una estructura algorítmica, que tiene que ver más con la computación que con la narrativa.

En este sentido podríamos ampliar el término *sistematurgia* (dramaturgia de los sistemas computacionales), utilizado por Marcel·lí Antúnez para definir parte de sus dispositivos de creación:

"La sistematurgia es como llamo a la herramienta que utilizo para producir y ejecutar mis performances mecatrónicas y algunas de mis instalaciones. La sistematurgia, neologismo que adhiere los términos sistema y dramaturgia reproduce, amplificándolo, el marco técnico que se da alrededor de cualquier ordenador: interfaz, CPU y periféricos. De tal forma que las interfaces traducen, a través de la computación, las órdenes de los actantes y /o el público a los medios de representación, tales como la imagen, el sonido, la mecánica y la robótica. Lo que diferencia la sistematurgia de otras formas de creación escénica es que la computación y las interfaces son elementos consubstanciales.

La computación permite, entre otros, el establecimiento de redes entre diferentes dispositivos, facilita la transcripción de datos entre diferentes protocolos, da velocidad de cálculo, otorga un almacenamiento masivo de datos, o sea: facilita la gestión de la complejidad. Pero el uso de la informática en el proceso sistematurgico obliga a una retahíla de cuestiones que modifican sustancialmente los sistemas tradicionales de producción escénica:

La creación de contenidos es más laboriosa y compleja, hecho que obliga a una extremada planificación. El proceso de producción demanda la creación de ciertos prototipos específicos, tanto en el ámbito del software como en el del hardware. El uso de las interfaces, sobre todo corporales, sitúa al actante en una nueva categoría que funde al actor, al bailarín y al manipulador de objetos en uno. La comunicación performance / espectador se transforma. Parámetros como el hipertexto y la interactividad afectan,

entre otros, a los medios de representación, al papel del espectador y al transcurso de la obra." (Antúñez 2009)

Antúñez se centra básicamente en sus procesos técnicos de creación, a diferencia de nuestra propuesta más relacionada con el modelo de texto dramático que compone la dramaturgia.

En cualquier caso ninguno de los ejemplos de teatro experimental que hemos repasado cabe dentro de la nuestra categoría de teatro jugable, ya que ninguno de ellos parte de un texto que conforme un sistema diseñado procedural de juego, que es sin duda la característica principal de esta nueva consideración. De este hecho fundamental, derivan otra serie de características, que ya no son únicas del teatro jugable¹⁵, sino que son premisas compartidas con otras categorías de teatro experimental contemporáneo. Por ejemplo el habitual replanteamiento sobre la relación entre autor, actor y personaje; La ruptura de la cuarta pared; el papel activo del espectador; etc. (Guez 2010) o la premisa indispensable de los performers de trabajar únicamente sobre técnicas de improvisación pautada, más que sobre el guion cerrado.

Otro de los referentes que se suelen citar al hablar de la relación entre artes escénicas y juego son proyectos de juego pervasivo como los trabajos del colectivo Blast Theory. Pues bien la diferencia entre estos proyectos y el concepto que nosotros hemos generado de teatro jugable es que el círculo mágico de los juegos pervasivos es permeable a nivel espacial, temporal y social, como hemos visto anteriormente, mientras que las piezas de teatro jugable, tienen lugar en un momento y un espacio concretos, con una gente determinada, es decir, definen perfectamente su círculo mágico.

¹⁵ Curiosamente, hemos encontrado mucha dificultad a la hora de traducir este término al inglés, ya que al igual que nos ocurría con la ambigüedad en castellano de jugar (*play*) y juego (*game*), en inglés el término *play* significa acto de jugar, pero también representar, actuar y otras tantas acepciones más. Comenzamos traducéndolo como *Playable Theater*, pero en seguida reparamos en el hecho de que todo el teatro es *playable* en inglés. El segundo intento fue *Audience-Played Theater*, pero esta descripción tampoco denotaba el hecho de estar refiriéndonos a un tipo de teatro en el que el texto partía de una estructura de juego. Finalmente en la actualidad lo traducimos como *Game-Played Theater*, sin estar completamente seguros de que este sea el término que mejor lo define en inglés.

Referencias

- Aarseth, E. (2010). The Aesthetics of Bottom-Up. Conference on Computational Intelligence and Games. Copenhagen, IT University of Copenhagen.
- Adams, E. (2007). "50 Greatest Game Innovations." Retrieved 10/08/2011, from http://www.businessweek.com/innovate/content/nov2007/id2007115_528484_page_4.htm.
- Antúñez, M. I. (2009). "Marcel·lí Antúñez: Sistematurgia." Retrieved 04/03/2012, from <http://medialab-prado.es/article/sistematurgia>.
- Bogost, I. (2011) Persuasive Games: From Aberrance to Aesthetics. Gamasutra. The Art & Business of Making Games
- Caillois, R. (1994). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo, Fondo de Cultura Económica.
- Guez, E. (2010). "Entre théâtre et jeu vidéo." Retrieved 04/02/2012, from <http://museogames.com/?cat=4>.
- Guez, E. (2011). "Scènes de jeux." MCD : Musique culture digitale La culture des jeux vidéo(#64).
- Harviainen, J. T. (2008). "Kaprow's Scions." Playground Worlds, Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games.
- Jonsson, S., A. Waern, et al. (2007). Play it for Real: Sustained Seamless Life/Game Merger in Momentum. Situated Play, DiGRA.
- Juul, J. (2005). Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, Massachusetts ; London, MIT Press.
- Koljonen, J. (2010). Introduction to Nordic Larp. Nordic Larp Talks.
- Lushetich, N. (2007). Blast Theory; the politics and aesthetics of interactivity. Theatre Research. Exeter, University of Exeter. **Memoria para optar al grado de Master of Arts by advanced study in Theatre Research.**
- McGonigal, J. (2006). This Might Be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century. Performance Studies. Berkeley, University of California. **Memoria para optar al grado de Doctor.**
- Montola, M., J. Stenros, et al. (2009). Pervasive Games: Theory and Design. Experiences on the bounday between life and play, Morgan Kaufmann.

Nordgren, A. (2008). "High Resolution Larping: Enabling Subtlety at Totem and Beyond." Playground Worlds, Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games.

Pavis, P. (1998). Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología. Barcelona, Paidós.

Phillips, B. D. (2006). "Interactive drama as theatre form." Journal of Interactive Drama **Vol. 1.2.**

Pohjola, M. (2005). School of Flour, Developing methodology through eight experimental larps. Dissecting larp. Collected papers for Knutepunkt – 2005, the 9th annual Nordic Conference on larp. P. B. R. Hutchison. Oslo.

RiminiProtokoll (2010). Rimini Protokoll's Best Before (Rehearsal Footage)

Robertson, M. (2010) Can't play, won't play. Hide & Seek. Inventing new kinds of play

Sanchez-Coteron, L. (2011). Listado de Festivales sobre Pervasive Games. YOCTOBIT Teatro Jugable
Y. T. Jugable. Madrid. **2011.**

Trancón, S. (2006). Teoría del Teatro. Madrid, Editorial Fundamentos.

Zichermann, G. (2011) The purpose of gamification. O'Reilly Radar. Insight, analysis, and research about emerging technologies

Zimmerman, E. and K. Salen (2004). Rules of play : game design fundamentals. Cambridge, Massachusetts, The Mit Press.

3.2 CASO DE ESTUDIO: DISEÑO DE JUEGO Y GUIÓN DEL PROYECTO DE TEATRO JUGABLE *MATA LA REINA*.

Con el fin de complementar esta investigación sobre el juego colectivo fuera de pantalla, describiremos a continuación otro caso de estudio desarrollado en torno a estos mismos parámetros. Este nuevo proceso de diseño de juego, titulado *Mata La Reina* (2012) y acometido con el apoyo de Intermediæ Creación Contemporánea Matadero Madrid durante un periodo de ocho meses, vuelve a desarrollarse en la intersección de dos ámbitos a priori muy diferenciados como son las artes escénicas y el diseño de juegos -al igual que ya ocurría con el prototipo de teatro jugable *Homeward Journeys* (2010)-.

“Imaginemos juegos en los que lo que emerge no es la victoria de un solo jugador sobre un constructo digital -un conjunto de reglas codificadas dictadas por algún tipo de *Inteligencia Artificial*¹-, ni una victoria de un grupo de jugadores sobre la Inteligencia Artificial del juego, sino un juego que se crea por y para los jugadores, dentro de un ambiente digital seguro construido para proporcionar un espacio de juego en el que los jugadores son dotados de la autoridad para jugar (play), no un espacio de juego sobre el que ejercer autoridad sobre los jugadores. Un mundo temporal que promueve las relaciones de participación entre jugadores en lugar de las relaciones con la máquina” (Pearce, Fullerton et al. 2007)

En cierto modo la aspiración de Pearce es concurrente con muchas de las premisas de creación de este proyecto de teatro jugable que presentamos a continuación. Aunque la autora hace referencia en

¹ En ciencias de la computación se denomina inteligencia artificial (IA) a las inteligencias no naturales en agentes racionales no vivos.

realidad a espacios de juego dentro del videojuego, *Mata La Reina* es un juego planteado en un entorno mediado digitalmente –aunque no computerizado–, que promueve la interacción entre los jugadores y además ofrece la posibilidad de que estos generen parte de la experiencia de juego.



Fig. 01 Vista parcial cenital del espacio de juego de *Mata La Reina* (2012) YOCTOBIT Teatro Jugable

3.2.1. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Mata La Reina se desarrolla en un espacio cerrado de unos cuatrocientos metros cuadrados², en el que el suelo forma un tablero de hexágonos de unos sesenta y cinco centímetros de ancho sobre los que hay distribuidas veinticuatro cabinas (área de juego), todo ello rodeado por un perímetro de metro y medio de ancho en el que no hay hexágonos (perímetro del lumpen). El juego dura unos cuarenta y cinco minutos en total y está dividido en varios ciclos de día y de noche.

La pieza, que definimos como una mezcla entre *juego colaborativo de exploración y teatro de acción en primera persona*³, está preparada para un rango de jugadores que va desde treinta a cincuenta personas (para mayores de nueve años). El público entra en el espacio y se sitúa en el perímetro del área de juego, concretamente en uno de los lados, el más cercano a la puerta de acceso. Se les ha dado un sobre a cada uno de los espectadores y doce de ellos obtienen un pase especial para asistir al discurso de la Reina (jugadores activos). El resto permanecerá en el perímetro del lumpen (participantes). El espacio está en penumbra, con una música ambiental y dentro del área de juego hay cuatro súbditos obedientes de la reina, que denominamos droides, en modo stand-by e iluminados. Se trata de cuatro actores que comienzan un dialogo introductorio una vez que todo el público ha entrado en la sala. El dialogo de los cuatro actores tiene un tono entre absurdo y cómico:

- Droide 1: Por favor, vayan posicionándose en este espacio.
- Droide 2: Si no nos organizamos esto va a empezar mal.
- Droide 3: ¡Orden! En este reino es necesario guardar un orden....
- Droide 4: De otro modo será necesario dar explicaciones a nuestra reina para no enfadarla.
- Droide 3: Y es mejor no enfadar a nuestra excelentísima y queridísima Reina.
- Droide 1: La madre de todos nosotros

² Hasta la fecha la pieza solo ha sido puesta en marcha en la nave #1 de Intermediæ Matadero Madrid.

³ *Teatro de Acción en Primera Persona* es un concepto propio que hace referencia a los juegos de acción de primera persona y que está inspirado en la definición que Jaakko Stenros hizo sobre los juegos de rol en vivo en su conferencia en Intermediæ Matadero Madrid en octubre 2011: "LARP as a first person audience form".

- Droide 2: La gran regente
- Droide 1: La madre de todo esto
- Droide 2: La gobernanta
- Droide 1: La madre del cordero

- Droide 4: Por cierto, ¿qué os parecen la nueva Ordenanza de Movilidad Urbana que ha establecido nuestra excelentísima Reina?
- Droide 3: Perfecta, a mi me parece perfecta.
- Droide 2: No podría ser más acertada.
- Droide 1: ¡Qué manera tan limpia de disponer unas normas tan sucias!
- Droide 2: Si es que no se puede pensar más y mejor que ella
- Droide 3: ¡Increíble!
- Droide 4: ¡sorprendente!
- Droide 1: ¡Inaudito!
- Droide 2: ¡Cochifrito!

Más tarde, los droides explican que ha habido un reinicio en el reino, con la consecuente pérdida de memoria y de otros elementos, como el pavimento de baldosas que facilita la movilidad de los súbditos.

- Droide 3: ¡Oye, un momento !
- Droide 1: ¿Qué pasa?
- Droide 3: ¡Que faltan las baldosas!
- Droide 1: ¿Qué baldosas?
- Droide 4: Las baldosas del pavimento
- Droide 2: Creo que en el reinicio se han debido borrar todas.
- Droide 1: ¡Siiii...! esto va a ser mucho más divertido de lo que pensaba.
- Droide 4: ¿Donde están los nuevos súbditos? ¡Rápido! ¿Están las baldosas preparadas?
- Droide 3: Lo están
- Droide 4: ¿Y los súbditos? ¿Están preparados?

Las doce personas del público que han obtenido el sobre de invitación al discurso de la reina, entran en el área de juego. Son introducidos en doce cabinas iniciales en las que encontraran un buzón blanco de papel que deben ponerse, diez baldosas de pavimento y un papel con instrucciones de la resistencia en el que se explica al jugador que debe llegar a una cabina específica en la que encontrara más información para atentar contra la reina, antes de que pasen tres días. El resto del público, permanece en la sala,

distribuido por el perímetro del espacio. Ellos también han recibido un mensaje en su sobre inicial.



Fig. 02 Aparición de la reina ante sus súbditos. *Mata La Reina* (2012) YOCTOBIT Teatro Jugable

Una vez que los doce jugadores iniciales salen de sus cabinas, se hace de día y la reina da su primer discurso por las pantallas del reino –proyecciones sobre las paredes del espacio de juego-. Entre otras cosas, la reina explica la ordenanza de movilidad urbana a sus nuevos súbditos. Hay tres colores distintos de baldosas y cada jugador tiene baldosas de diferente color que sus compañeros más cercanos. Deben colaborar para ir colocando baldosas de diferentes colores alternos y poder desplazarse por el área de juego. Una vez que se cierra la conexión, los jugadores deben comenzar a desplazarse por el espacio de juego siguiendo unas sencillas reglas y si se equivocan o hacen trampas al respecto, serán anulados por los droides y un nuevo jugador de entre el público del perímetro entrará en el área de juego. Los jugadores no pueden hablar durante el día fuera de las cabinas, para poder intercambiar información deben meterse de dos en dos en estos cubículos o comunicarse mediante mímica si están en el área de juego. Antes de que llegue la noche, una cuenta atrás indica que los jugadores deben correr a esconderse en las cabinas, esta vez de uno en uno. Una vez más, si fallan en el intento o hacen trampas, los droides les anularán, los

expulsaran al perímetro e introducirán un nuevo jugador del lumpen en el área de juego.



Fig. 03 Los jugadores de la Resistencia desplazándose por el área de juego. *Mata La Reina* (2012) YOCTOBIT Teatro Jugable. Foto J.L. Durante

El plan para derrocar a la reina consta de tres fases; primero conseguir anular a los droides; segundo teletransportar a la reina desde su refugio real hasta el área de juego; y tercero aniquilar a la reina. En los doce mensajes iniciales que encuentran los jugadores en sus cabinas, se les indica una de las cabinas en las que pueden encontrar pruebas para deponer a la reina como pista preliminar. Cuatro jugadores saben una pista sobre el objetivo anular a los

droides, otros cuatro saben algo sobre teletransportar a la reina y otros cuatro reciben un indicio de como aniquilar finalmente a la reina.

A partir de estas pistas se suceden tres días y tres noches. Si los jugadores consiguen organizarse y derrocar a la reina el juego llega a su modo *final de éxito* y si fracasan en el intento de derrocar a la reina el juego termina en modo *final fallido*.

Esta es una descripción sucinta del juego, que iremos detallando a continuación, a medida que presentemos los presupuestos iniciales y los hallazgos posteriores del proyecto.

3.2.2. PREMISAS INICIALES DEL PROYECTO Y PROCESO DE CREACIÓN

Al igual que ocurría en el prototipo *Homeward Journeys*, en el cual reflexionábamos sobre la relación entre las mecánicas meritocráticas de juego contrarreloj y un cierto modo de vida contemporáneo basado en la velocidad y la eficacia, esta pieza parte, entre otros intereses, de la curiosidad por observar ciertas dinámicas que pueden surgir en oposición a estructuras de poder establecidas⁴ y esto en su aparato narrativo se traduce en la representación del reinado de una gobernanta autoritaria y despótica.

Uno de los restos constantes durante todo el proceso de diseño de juego y guion narrativo fue encontrar los ajustes adecuados entre estos dos componentes para la pieza. En muchos momentos del desarrollo creativo aparecían conflictos entre las escenas narrativas y la estructura de juego que teníamos que equilibrar de tal modo que los jugadores recibiesen la información necesaria para poder seguir jugando sin desvelar contenidos necesarios para conseguir mantener la expectación ante el desenlace argumental. Por ejemplo en cuanto al comienzo del juego, no sabíamos si plantear un modo tutorial, una práctica habitual en algunos juegos, ya que se nos creaba un conflicto entre explicar las reglas del juego antes de que este comenzase o explicarlas sobre la marcha integradas en el

⁴ Posiblemente el contexto socio cultural en el que se gestó este proyecto, simultáneo a los movimientos ciudadanos del 15M en España y justamente posterior a las revueltas de la primavera árabe, influyó de algún modo en el diseño del mismo.

argumento narrativo-teatral. Esto nos llevaba a plantearnos una suerte de limitación de las reglas de juego que se podían ser explicar y ser entendidas por el jugador/espectador de forma rápida y sencilla, sin pausas y que a la vez proporcionasen una experiencia de juego rica, intensa y variada, que supusiese un desafío para el jugador.

Estos nudos gordianos surgieron sobre todo de la máxima de intentar huir, en el proceso de diseño, de los eventos *deus ex machina*⁵ y de intentar justificar todas las lógicas de juego por guion. Estas situaciones se repitieron una y otra vez durante el proceso de creación, requiriendo el uso de soluciones creativas, más cercanas al pensamiento lateral que al diseño algorítmico.

Por otro lado, a pesar de examinar un tema tan circunspecto como la reacción de un grupo de personas sometidas a una estructura de poder establecido, en ningún momento este asunto ha sido tratado con solemnidad, sino más bien desde una óptica cercana al disparate. Esta postura forma parte de una ética propia en torno a la creación de juegos que pretende, de un modo consciente, alejarse de la corriente de los *juegos serios*⁶.

En cualquier caso y desde un punto de vista de análisis del diseño de juegos, estas son las premisas desde las que se construyó este caso de estudio concreto, que es además el que concluye, por el momento, este proyecto de investigación. Partiendo de la experiencia previa de la puesta en marcha del prototipo de teatro jugable *Homeward Journeys*, este nuevo experimento pretende explorar los puntos débiles del modelo inicial y añadir nuevos factores enriquecedores a la experiencia de juego.

⁵ Deus ex machina es una expresión latina que significa *dios surgido de la máquina*. Se origina en el teatro griego y romano, cuando una grúa (machina) introduce una deidad (deus) proveniente de fuera del escenario para resolver una situación. Actualmente es utilizada para referirse a un elemento externo que resuelve una historia sin seguir su lógica interna. Desde el punto de vista de la estructura de un guion, "Deus ex Machina" hace referencia a cualquier evento cuya causa viene impuesta por necesidades del propio guion, a fin de que mantenga lo que se espera de él desde un punto de vista del interés, de la comercialidad, de la estética o de cualquier otro factor, incurriendo en una falta de coherencia interna. *Fuente WIKIPEDIA*

⁶ Ver capítulo 2.2.2 *Retóricas dirigidas: juegos y propaganda en los serious games*.

COOPERACIÓN, COLABORACIÓN Y UNAS GOTAS DE ESTÉTICA ILATIVA

“Es una especie de sentimiento compartido definir actualmente el concepto de comunidad como un proceso abierto y continuo, más que como una entidad fija y cerrada”

(Kester 2000)

Si bien el modo de juego propuesto en *Homeward Journeys* contemplaba la colaboración entre los jugadores de un modo básico, en *Mata La Reina* hemos ampliado los planteamientos de trabajo con formas colectivas de juego. Para empezar tenemos dos figuras diferenciadas entre el público concurrente, dos tipos de relaciones del espectador inicial con respecto al juego: el jugador y el participante. Los jugadores activos, son aquellas personas del público que entran a formar parte de lo que en términos narrativos dentro del juego denominamos *la resistencia*, bien sea alguno de los doce jugadores iniciales o del resto del público que irá sustituyendo a los jugadores una vez que estos son amonestados por los droides. Estos jugadores experimentan las dinámicas de juego en primera persona de un modo consciente. Por otro lado, los participantes son el resto del público que interviene de un modo menos activo en el juego, que entran en contacto con este de forma tangencial, pero que sin embargo lo presencian teniendo en mente la posibilidad de poder entrar a formar parte de *la resistencia* activa en cualquier momento. A esta figura del participante se le denomina dentro de la terminología de la narración del juego como *el lumpen*. En *Mata La Reina* incluimos una variante sobre las modalidades de participantes que definen Montola, Stenros y Waern (Montola, Stenros et al. 2009, p. 117) en su categorización de esta figura en relación a los juegos pervasivos –el intruso, el testigo, el participante como elemento de juego, etc.–, teniendo en cuenta que en este caso, como describiremos más adelante, no se trata de un juego pervasivo y por lo tanto los modelos de participantes completamente ajenos al círculo mágico del juego no van a tener lugar.

El modelo de juego conjuga dos patrones de juego colectivo en una suerte de hibridación entre juego colaborativo y cooperativo. *Mata la Reina* arranca con un modo de juego **cooperativo** en el que los individuos que han obtenido el papel de jugadores de la resistencia comienzan el juego con una serie de objetivos distintos y

progresivamente van dándose cuenta de que necesitan pasar a un modo **colaborativo** en el que, tanto los doce jugadores de la resistencia, como los participantes del lumpen, deben concurrir en un mismo objetivo que es derrocar a la reina. De algún modo el juego se va construyendo sobre las conexiones que establecen los jugadores entre sí y también sobre las que se establecen con el resto de los participantes. El flujo principal del juego se forma en torno a estructuras de colaboración distribuidas, en el que para llegar a buen puerto debe existir un intercambio de conocimientos a modo red de pares, es decir, ninguna información es más relevante que otra y todas deben circular a fin de que el juego evolucione de modo satisfactorio. Tal y como apunta Zagal:

“La comunicación es un elemento de particular importancia para un juego de colaboración, ya que los jugadores deben mediante ella coordinar sus acciones y estrategias” (Zagal, Rick et al. 2006, p. 35)

Si atendemos a estos modos de juego cooperativos y colaborativos desde el punto de vista y desde la terminología del análisis sistémico podemos, ver patrones de auto-organización y hábitos descentralizadores en los comportamientos de los jugadores. En una partida habitual de Mata La Reina, dadas las condiciones adecuadas, se produce una suerte de fenómeno de coalescencia⁷ del grupo de jugadores que de algún modo se comporta como una entidad única buscando los caminos precisos para encontrar las piezas del puzle. En ese sentido, asistimos de algún modo al leve surgimiento de comportamientos emergentes:

“Resuelven problemas recurriendo a masas de elementos relativamente *no inteligentes*, en lugar de hacerlo recurriendo a un solo *brazo ejecutor* inteligente. Son sistemas ascendentes no descendentes. Extraen su inteligencia de la base. En un lenguaje más técnico, son sistemas complejos de adaptación que despliegan comportamientos emergentes. En estos sistemas los agentes que residen en una escala, comienzan a producir comportamientos que yacen en una escala superior a la suya: las hormigas crean colonias, los habitantes de una ciudad crean barrios, un software de reconocimiento de patrón simple aprende a recomendar

⁷ Propiedad de unirse, fundirse. *Fuente RAE*

libros. La evolución de reglas simples a complejas es lo que llamamos *emergencia*" (Johnson 2001, p. 19)

Los jugadores en *Mata La Reina* forman vías de solución a los conflictos de juego a partir de unas reglas muy básicas. De este modo generan un comportamiento global coordinado a partir de sus interacciones locales.

Por otro lado y debido a los diferentes niveles de construcción del sistema de juego, una de las mecánicas iniciales, la que articula el desplazamiento en el espacio de los jugadores, está diseñada pensando en un tipo de estética que en este trabajo de investigación hemos denominado **ilativa**, es decir una experiencia de juego colectivo que se articula mediante la practica acumulativa de las acciones o experiencias individuales de los jugadores. Cada jugador posee diez baldosas inicialmente y debe colocarlas en colaboración con el resto de jugadores para formar pasillos que les lleven hasta otras cabinas. De algún modo las reglas básicas de movimiento previenen comportamientos egoístas y perniciosamente competitivos por parte de los jugadores ya que si intentan avanzar por sí solos corren peligro de ser amonestados por los droides, es decir sacados del juego activo, al lumpen. Sin embargo y no sin entrar en cierta contradicción con lo que hemos denominado más arriba como fenómeno de coalescencia⁸, los jugadores no pierden su identidad ni su autonomía como unidades, ya que las decisiones de juego no deben ser consensuadas por el grupo. Algo similar ocurre en el juego de tablero *El Señor de los Anillos* (2010)⁹:

"En *El seños de los Anillos*, un hobbit egoísta tiene la capacidad de actuar de forma egoísta, sin el consentimiento del resto de la compañía. (...) Si el juego se hubiese diseñado para que el equipo, no el individuo, tomase las decisiones, los otros cuatro hobbits podrían haber votado por

⁸ Esta discordancia puede ser debida al uso de dos ópticas distintas a la hora de acometer el análisis del juego. Por un lado la lógica de sistemas y por otro una óptica de diseño de juego dialógica más humanista.

⁹ Un ejemplo dentro del juego es el siguiente: el jugador Frodo saca una ficha en la que pone "hobbit mueve 2 o Sauron mueve 1". Es decir o Frodo se acerca dos pasos hacia la corrupción que significa estar cerca de Sauron o Sauron corrompe un paso a los cinco hobbits. Si elije el primer movimiento, consigue el menor daño para todo el grupo, pero más peligro para el mismo. Si elije la segunda opción corrompe en total 5 pasos, es decir Sauron gana 5 pasos, en vez de 2 como ocurriría en la primera opción.

la opción *Frodo mueve 2* (modo colaborativo). Sin embargo, el juego de mesa *El seños de los anillos* no se rige por votaciones o por consenso. Si Frodo quiere elegir el movimiento *Sauron mueve 1* (modo competitivo), puede. Porque el juego no contempla la forma en la que el equipo pueda detener o anular una elección individual, de hecho contempla las actitudes de competitividad.” (Zagal, Rick et al. 2006, p. 30)

De este modo se promueve el juego colaborativo, sin necesidad de imponerlo por convenio colectivo del grupo de jugadores.

UN SISTEMA DE JUEGO MÁS GENERATIVO

Teniendo en cuenta que la exigua complejidad de las mecánicas de juego y las pequeñas dimensiones del proyecto *Homeward Journeys* limitaban los fenómenos emergentes de las experiencias de juego en aquel caso, pretendíamos diseñar un sistema de juego más generativo en Mata La Reina, que a partir de la creación de espacios de posibilidad para los jugadores, consiguiese generar comportamientos y situaciones más variadas, ricas y complejas. Aunque el mero hecho de contar con un grupo tan amplio de jugadores ya aportaba una cierta generatividad al proyecto, como acabamos de ver, decidimos tomar además algunas decisiones conscientes en la creación del diseño de juego que perseguían promover este mismo factor.

Teníamos claro que uno de los tantos que nos podíamos apuntar como diseñadores de un juego gestionado mediante el proceso de Mago de Oz, era en este caso, dar libertad a los jugadores para que encontrasen huecos en el diseño e incluso para que hiciesen trampas o reinterpretaciones del propio juego.

Como es habitual en los procesos Mago de Oz, en Mata La Reina hemos tenido todo un equipo detrás de la acción de juego. Este proceso es ciertamente habitual en los juegos fuera de pantalla, los cuales utilizan este recurso para facilitar su gestión. Los diseñadores del juego pervasivo *Momentum* lo describen del siguiente modo:

“Los diseñadores del juego debían trabajar en turnos para poder saber los planes de los jugadores e improvisar

respuestas apropiadas a tiempo. Usaban cámaras de videovigilancia, espías infiltrados en el grupo de jugadores, monitorización de las comunicaciones y rastreos GPS. Casi unas 100 personas trabajaron detrás de las escenas, intentando gestionar bien el juego en términos de tecnología, personajes no jugables, escenografía, investigación, diseño, etc.” (Montola, Stenros et al. 2009, p. 114)

Nuestro juego está gestionado a modo Mago de Oz en dos niveles: desde el propio espacio de juego por los cuatro droides (comunicados por walkies con la sala de control) y mediante videovigilancia y micrófonos dispuestos por el mundo de juego que se dirigen desde la sala de control en la que además de retransmitir las intervenciones de la reina, controlamos los ciclos de día/noche, los eventos sonoros, los cambios luz, los comportamientos de los droides, etc.

Durante el proceso de creación del juego barajamos varias opciones entorno a utilizar un topo para dinamizar el juego. Ante esta posibilidad se nos planteaban distintas alternativas. Por un lado podíamos introducir un topo diegético, que formase parte del juego, de su mundo y de su ficción, un personaje que estuviese a favor de la reina y que de algún modo modificase la experiencia colectiva de juego en función del transcurso de la misma. O bien un infiltrado extradiegético que ayudase a los jugadores a avanzar en el juego. Una persona que trabajase a modo de corrector de la curva de dificultad del juego, asistiendo a los jugadores pero ajeno a la ficción del mismo. Esta segunda opción no fue necesaria ya que la curva de dificultad del juego era progresiva y los jugadores se adaptaban bien a ella. La opción del topo diegético no se puso en marcha en las pruebas de jugabilidad ya que el juego resultaba lo suficientemente complejo como para añadir un factor de esas características, aunque se trata de una alternativa interesante y rescatable en cualquier nueva puesta en marcha del juego.

En el desarrollo de diseño del proyecto, antes de las pruebas de juego con el público jugador, reflexionamos enfáticamente en el hecho de las posibilidades que como diseñadores ofrecíamos a los jugadores para hacer trampas en nuestro juego. En los videojuegos el jugador puede hacer trampas dentro del sistema de juego aprovechándose de los fallos del sistema informático o de los fallos

del propio diseño. En los juegos de cartas el jugador hace trampas buscando las debilidades de su oponente, el cual habitualmente no se deja hacer trampas porque esto va en detrimento de sus propios objetivos. En Mata La Reina el jugador puede hacer trampas buscando los fallos del sistema de juego, pero finalmente son los droide, la reina y en realidad la sala de control (en este caso el propio diseñador del juego) quienes van a valorar si aceptan o castigan estas acciones.

De hecho justo antes de comenzar los testeos con público jugador surgió un conflicto interno en el proceso de diseño. El sistema diseñado tenía una estructura demasiado solida y rígida como para que los jugadores pudiesen experimentar un tipo de juego creativo. La propuesta inicial había tenido relación con el hecho de dar espacio a los jugadores para que reinterpretasen las reglas de un modo creativo, a su manera, haciendo trampas y sin embargo el diseño final resultaba una arquitectura un tanto auto-contenida y no muy flexible.

LA INCLUSIÓN DEL JUGADOR DENTRO DEL ESPACIO DIEGÉTICO DEL JUEGO

Dado que, atendiendo a la terminología teatral, en el prototipo Homeward Journeys rompíamos de un modo conceptual la cuarta pared, en Mata La Reina pretendíamos incluir al jugador dentro del espacio diegético de juego como premisa inicial, es decir perseguíamos romper la cuarta pared, esta vez de un modo espacial y físico.

En un primer momento barajamos la posibilidad de crear un juego pervasivo en el que el factor espacial no estuviese acotado para facilitar esta inclusión del jugador, en el que la realidad se fundiese de algún modo con el juego. Dentro de la misma línea de pensamiento y de trabajo también medimos cuan factible seria introducir experiencias de juego pervasivo social en el diseño. De hecho probamos la experiencia de introducir un flujo de gente externa al juego en el perímetro, aprovechando las cuatro entradas que la nave #1 de Intermediæ tiene desde la entrada de Matadero hasta la nave #2. Esta marea de público que entraba y salía del lumpen no solo no enriquecía la experiencia sino que de algún modo

entorpecía la inmersión tanto de jugadores activos como de participantes lumpen. Es decir, en general la filtración de factores de realidad en el diseño de juego no encajaba bien con el modelo de ficción que pretendíamos desarrollar. De hecho, al igual que ocurre en muchos juegos de rol en vivo, *Mata La Reina* resulta difícil de documentar, ya que el hecho de tener personas dentro del área de juego tomando fotos o video hace que tanto los jugadores como los participantes pierdan inmersión.

Lo que si teníamos claro era que tanto jugadores como participantes iban a poder navegar todo el espacio de juego: la nave #1 de Intermediae Creación Contemporánea Matadero Madrid. El siguiente paso era lo que denominamos invisibilizar el aparato escenográfico, es decir, que los jugadores pudiesen derivar por el mundo de juego sin sensación de alteridad, integrados en el espacio.

A partir de esa decisión de utilizar un espacio concreto para el juego, algunos de nuestros supuestos de partida tenían que acotarse y relacionarse de un modo óptimo con las características del lugar y esto más que limitarnos, aportaba ciertos valores añadidos al proceso de creación. Al igual que explica el diseñador de *Ground Zero* (1998)

“Había pensado acerca de las interesantes posibilidades de las condiciones específicas de un refugio antibombas como escenario de un juego de rol en vivo. Mi punto de partida tenía que ver tanto con aspectos técnicos (de las posibilidades dadas por el ambiente cerrado, por ejemplo para el uso de efectos especiales para obtener una experiencia más fuerte y específica) así como los aspectos psicológicos y sociales (un espacio cerrado, las relaciones entre personas bajo estrés y el mundo por encima de ellos que decide sobre su destino sin contar con ellos). Muy pronto se empezaron a barajar cuestiones acerca de la sociedad y la ética sobre la insignificancia del individuo bajo un gran sistema y la insignificancia de los problemas individuales, aparentemente grandes cuando se enfrentan a asuntos de la vida y la muerte” (Hopeametsä 2008, p. 187)

En nuestro caso las connotaciones del espacio eran mucho más cosméticas y no tenían tanta relación con el proceso de diseño del juego en sí mismo, como con la creación de la dirección artística de

la pieza, aunque el marco de ficción en el que nos movíamos estaba vinculado al espacio en sí mismo y de algún modo determinaba el aparato narrativo del juego, además de influir en el estado de inmersión de los jugadores¹⁰. Uno de los retos del diseño en relación a la inmersión del público en el mundo de juego tuvo que ver con el hecho de conjugar doce jugadores activos con otra serie de personas compartiendo espacio. Teníamos claro que no se podía tratar de espectadores al uso, ya que esto debilitaría de un modo muy intenso la inmersión de los jugadores activos. La solución más lógica parecía implicar a este grupo de no-jugadores de tal modo que se sintiesen parte del juego, aun no tomando parte activa en él.

SOBRE LA RELACIÓN DE LAS FIGURAS DE AUTOR, EJECUTANTE/PERFORMER Y ESPECTADOR

Otro de los objetivos que pretendíamos abordar en este nuevo proyecto de teatro jugable era seguir indagando en las relaciones de las figuras implicadas en el mismo. Por un lado el autor (en este caso el diseñador de juego), por otro lado el ejecutante o performer (el actor, bailarín, etc.) y por supuesto el espectador (en este proyecto en concreto el jugador y el participante). Nos gustaría poder decir que *Mata La Reina* genera nuevas nociones sobre las relaciones de estas figuras, pero sin embargo, como veremos a continuación, más bien hemos creado nuevas combinaciones de correspondencia que reinventado la piedra filosofal.

Uno de los puntos clave de nuestra práctica era llevar el paradigma del diseño dialógico hasta sus últimas consecuencias, es decir, además de probar los diseños repetidas veces con distintos grupos de jugadores –diseños dialógicos que supuestamente promovían un flujo de intercambio entre diseñadores y jugadores-, hacer puestas en común con los mismos inmediatamente posteriores a cada *partida*. De algún modo esta participación doblemente activa del público durante y después de los testeos hace que todos formemos parte de una suerte de experiencia enriquecida. Nos gustaría pensar que el propio diseño de juego promovía este tipo de relación ya que

¹⁰ En la última década, dentro del ámbito escénico están apareciendo numerosos trabajos de *teatro inmersivo* en los cuales el espectador decide qué ver y por donde moverse dentro del espacio de estas piezas. La compañía británica Punchdrunk es una de las pioneras de esta nueva corriente de experiencias teatrales inmersivas.

en algunos casos fueron los propios jugadores los que propusieron este tipo de intercambios una vez finalizado el juego.

“Creo que la posibilidad de generar un diálogo directo entre espectadores/jugadores y creadores es una oportunidad que no debemos perder, y me gustaría aprovecharla.”¹¹

Tal y como apunta Sicart sobre las peculiaridades del público jugador:

“Los jugadores son agentes creativos, comprometidos, regidos por una serie de valores propios y que abordan la actividad de juego a través de esos mismos valores como parte fundamental de aquello que les ayuda a configurar su experiencia de juego” (Sicart 2011)

En este sentido, las respuestas y comentarios de cada jugador tenían un enfoque distinto. Había comentarios de corte sociológico, otros referidos a las mecánicas de juego en sí mismas, otros relacionados con aspectos psicológicos experimentados como jugador, otros referentes a la trama narrativa del juego, etc. En este último sentido recibimos diferentes apuntes, en su mayor parte referidos a la pertinencia del contexto social al que se hace alusión en el juego con relación a la situación socio-cultural actual:

“Sobre todo pertinente en estos tiempos, por todo el imaginario que incorpora en el texto y las dinámicas del juego. Me ha interesado también particularmente el vocabulario por toda la asociación a esos imaginarios: lumpen, pueblo sin memoria, ciudadanía, destierro, exilio, mimetización (vestuario de los ciudadanos, todos iguales, no son individuos, sino una masa), repetición (los ejercicios para ejercitar la memoria, acciones vacías de significado, seguir al líder, acatar y obedecer, el premio de la fe ciega, de la obediencia), etc.”¹²

En realidad este tipo de trabajo de puesta en común ya era utilizado por autores como Augusto Boal, en los años 1960, en sus técnicas

¹¹ Email enviado por el jugador Nacho Bilbao Gómez después de participar en uno de los pases de *Mata La Reina*.

¹² Email enviado por la jugadora Suset Sánchez después de participar en varios testeos y pases de *Mata La Reina*.

del *teatro del oprimido*. Entre las prácticas de este dramaturgo, actor, director y pedagogo teatral brasileño aparecía una técnica denominada *teatro de foro* directamente relacionada con la creación colectiva, en la que podemos encontrar ciertas similitudes con las experiencias de puesta en común llevadas a cabo en el proceso de creación de Mata La Reina. Según Wikipedia: “Las obras que se representan parten del análisis de las inquietudes, problemas y aspiraciones de la comunidad a la que la van dirigidas. Una vez representado el espectáculo, los espectadores pueden participar convirtiéndose en actores y actrices de la obra.” En cierto sentido la denominación de teatro de la primera persona del plural con la que se relaciona el teatro de foro tiene un vínculo muy directo con la definición de *teatro de acción en primera persona* con la que etiquetamos el proyecto Mata La Reina.

En Mata La Reina no hablamos explícitamente de las connotaciones de conciencia social y política como en los trabajos de Boal, sin embargo al igual que en el teatro de foro, en nuestra propuesta de teatro jugable el espectador es el protagonista de la acción dramática. Esta idea del jugador como performer complementa también las propuestas dialógicas. El jugador no solo se deja llevar por un diseño o *coreografía* impuestos, sino que tiene posibilidad de modificar su propia experiencia más allá del objetivo que presupone todo juego.

“Si el jugador de juegos (games) es reflexivo sobre lo que está haciendo, se da cuenta de que más allá del éxito de ganar el juego existe el interés que tiene el acto de jugar en sí mismo (...) si el juego está bien construido, no se presenta para el jugador como un desafío, en el sentido usual de la palabra, sino como una oportunidad para experimentar otras posibilidades”¹³

De hecho la experiencia del jugador en Mata La Reina tiene cierta relación con la descripción de artista-performer que propone Michael Kirby a mediados de los años ochenta en la introducción de su texto *A Formalist Theatre*:

¹³ Esposito. (1988). Play and possibility. En Morgan & Meier (Eds.), *Philosophic inquiry in sport*. (pp. 114-8). Champaign, Illinois: Human Kinetics.

“(Las performances) deben ser hechas en solitario, en privado. Otros performers pueden ver algunas partes. A veces puede haber espectadores accidentales. Sin embargo, las performances están destinadas a afectar al artista, no a ser observadas. Estas performances, que se pueden llamar *actividades*, no son teatro porque no tienen la intención de afectar al público” (Kirby 1987, p. xi)

Salvando las diferencias que existen entre la acepción de Kirby de performer como artista –que propone una óptica clásica de este último término-, la performance llevada a cabo por cada uno de los participantes y jugadores de *Mata La Reina* tiene que ver con una experiencia personal, de la que otros performers son testigos y que en cierto modo se distancia del concepto clásico de teatro al no existir la figura tradicional de público expectante y pasivo.

De hecho si en *Homeward Journeys* el peso de la performance –sobre todo a nivel tradicional, más físico- estaba en la actriz, en *Mata La Reina* es el público el verdadero performer, o como poco comparte protagonismo a partes iguales con los actores de la pieza.

3.2.3. TESTEOS Y REFLEXIONES POST ESTRENO

Al igual que hicimos en el prototipo de teatro jugable *Homeward Journeys*, en *Mata La Reina* utilizamos la metodología iterativa de ensayo-error para corregir y equilibrar el diseño bajo los parámetros que nos interesaban. Tal y como comenta LeBlanc este tipo de procesos visibilizan con claridad las posibilidades y las interdependencias del sistema de juego:

“En concreto el análisis iterativo, cualitativo y cuantitativo asiste al diseñador de dos maneras importantes. Le ayuda a analizar el resultado final para afinar la implementación y además analiza la implementación para afinar el resultado. Al abordar la tarea desde ambas perspectivas, se puede considerar una amplia gama de posibilidades y de interdependencias” (LeBlanc, Hunicke et al. 2004)

Acometer estos procesos significa irremediablemente poner el juego en marcha con diferentes grupos de jugadores. Durante estos procedimientos, el juego se enfrenta a la experiencia real de

jugadores que desconocen los presupuestos de partida del proyecto y se relacionan con él de un modo que podríamos denominar menos tóxico:

“Poner en circulación y al dominio público los juegos diseñados significa exponer nuestras ideas a una audiencia que tienen poco o ningún interés en torno a ciertas hipótesis investigadoras y que mayormente tiene en cuenta la calidad de la experiencia de juego. Esto inyecta una dosis de cruda realidad en nuestras exploraciones académicas” (Pinchbeck 2010)

Por otro lado la complejidad y las características del proyecto hacen que sea inviable el hecho de testarlo en modo tablero, sin jugadores reales. Es algo obvio que ocurre con mucha frecuencia en juegos de estas dimensiones:

“imagínate prototipar *PacManhattan* en un tablero¹⁴. Los jugadores del prototipo de tablero nunca pueden estimar a ciencia cierta cuánto van a tardar en cruzar una calle llena de coches, como estarán de cansados después de una hora y media de juego, o cómo influirá el tráfico o el tiempo atmosférico en la partida. Es por esto que este tipo de juegos deben ser probados en ambientes reales de juego” (Montola, Stenros et al. 2009, p. 89)

En *Mata La Reina* no influían factores atmosféricos ni de flujo ciudadano como en *PacManhattan*, pero jamás podíamos simular las interacciones entre un grupo tan amplio de jugadores con el sistema de juego mediante un testeo de tablero.

En *Homeward Journeys* las dimensiones del proyecto hacían que fuese muy fácil testarlo con una o dos personas cada vez y corregir sobre estas pruebas, pero esta misma magnitud también limitaba la generatividad del juego. En *Mata La Reina* ocurre al contrario, las dimensiones del juego lo construyen como un juego muy generativo, pero muy difícil de testar sin convocar a un grupo de al menos treinta personas.

¹⁴ *PacManhattan* es una versión del clásico *Pac-Man* realizada en el año 2004 en las calles de Manhattan. En esta interpretación callejera, un jugador hace de *Pac-Man* y otros cuatro de fantasmas. Cada uno de estos jugadores está en contacto vía móvil con otra persona que le da indicaciones desde una sala de control de la posición del resto de jugadores.

En un principio comenzamos probando una versión muy simple del juego, en la que básicamente comprobábamos la mecánica más sencilla del mismo, la del movimiento de los jugadores por el espacio. Poco a poco en sucesivas sesiones de testeo fuimos añadiendo capas de contenido a las pruebas. De un modo muy parco podríamos resumir esta evolución en los testeos como sigue:

(16 julio 2011)

1º-Mecánica básica de desplazamiento

(24 octubre 2011)

2º-Mecánica básica de desplazamiento + búsqueda de pruebas genéricas

(25 noviembre 2011)

3º-Mecánica básica de desplazamiento + búsqueda de pruebas genéricas + resolución de puzzle genérico

(18 diciembre 2011)

4º-Mecánica básica de desplazamiento + búsqueda de pruebas reales + resolución de puzzle real + narrativa

(20, 21 y 22 enero 2012)

5º-Mecánica de básica desplazamiento + búsqueda de pruebas reales + resolución de puzzle real + narrativa + trabajo actoral + aparato escenográfico

Como ya apuntábamos en las reflexiones en torno a Homeward Jpurneys, podemos ratificar que el hecho de errar durante estos procesos es muy enriquecedor, muchas veces más incluso que los aciertos y los éxitos. Autores contemporáneos como Galloway hacen eco de este tipo de máximas:

“No debemos pasar por alto la importante posibilidad utópica que encierra cualquier tipo de fracaso estético. O como Jean-Jacques Rousseau escribiera en su *Discurso sobre las ciencias y las artes* de 1750: el fracaso posee infinidad de

formas, pero la verdad es única. Hoy debemos tomar esta circunstancia como una celebración más que como un lamento.” (Galloway 2007)

Efectivamente, encontrarnos en un testeo con una respuesta que ya habíamos previsto durante el proceso de diseño es mucho menos sugestivo que encontrar fallos, fracasos significativos o sorpresas.

En los testeos iniciales probamos reducir el número de droides, e incluso barajamos la opción de hacer una prueba sin droides vigilantes para ver el comportamiento de los jugadores, pero el problema de haber diseñado una arquitectura auto-contenida y poco flexible tenía más que ver con las reglas y los algoritmos que formaban el núcleo de nuestro diseño que con la contención y la vigilancia de que estas se cumpliesen. Nuestra propuesta hacia que los jugadores siguiesen a ciegas la arquitectura del juego, en una suerte de competencia contra el sistema, que era lo diametralmente opuesto a lo que nos planteábamos desde la postura teórica inicial.

“No es necesario eliminar la competencia, pero sí de algún modo cambiar el enfoque de ganar hacia una actitud relacionada con la diversión de jugar” Bernie DeKoven¹⁵

Seguíamos pensando en referencias y actitudes de diseño como las propuestas por DeKoven y otros autores del movimiento New Games, sin embargo algo había fallado al llevar a la práctica estas premisas en el diseño.

Podríamos narrar y analizar infinitas anécdotas que fueron ocurriendo durante las diferentes sesiones de testeo, pero vamos a detenernos en una de las sesiones más significativas del proyecto. El tercer pase que realizamos el fin de semana del 20 al 22 de enero de 2012 en Intermediæ Matadero Madrid. Uno de los puntos débiles del diseño, que habíamos reconocido durante el anterior testeo, era el conseguir integrar a los participantes -denominados lumpen en esta ficción-, en la experiencia de juego. Recordemos que al entrar todos los *espectadores* obtenían un sobre con un mensaje. A excepción de los doce sobres que indicaban la introducción en el área de juego de los jugadores activos (que entraban a formar parte

¹⁵ Consultado en marzo 2012 <http://www.deepfun.com/newgames.htm>

de la resistencia) el resto del público recibía otro mensaje, que el primer día de testeo de ese fin de semana decía así:

“Por ahora sigues siendo lumpen, quizás más tarde te conviertas en ciudadano” Texto repartido entre el público el primer pase de enero (Viernes 20 enero 2012).

Ante este mensaje, la mayoría de los participantes (publico en el perímetro del área de juego, que es denominado lumpen) adoptaron una postura muy poco activa. Algunos se dedicaron a seguir el juego de sus compañeros de la resistencia (los jugadores), pero el diseño de juego de los jugadores activos (la resistencia) resultaba muy hermético para los que no conseguían entrar en ningún momento al área de juego y no había flujo de información entre los jugadores activos y los participantes. Tampoco entre los ex jugadores activos que ahora formaban parte del grupo de participantes y los participantes. Dejando de lado las características del grupo de personas que acudieron a esta sesión, esta situación en seguida se revela como un claro fallo en el diseño de juego. Ante el apremio de los siguientes pases de testeo creamos una variante del mensaje inicial como posible corrección de este error. La nota del siguiente pase dice:

“Por ahora sigues formando parte del lumpen... pero si tienes suerte podrías entrar en cualquier momento. Estate muy atento, los compañeros de la Resistencia están ejecutando El Plan ¡Comparte información! ¡Abajo la Reina!”
Nota repartida entre el público el segundo pase de enero (Sábado 21 enero 2012).

Este segundo pase tuvo la peculiaridad de contar con un elevado número de niños menores a la edad que habíamos indicado como óptima. Si bien habíamos hechos pruebas con niños mayores de nueve años en testeos anteriores, el porcentaje de menores con respecto al resto de jugadores no había superado en ninguno de los casos el veinte por ciento del total. Por lo tanto en este segundo testeo nos encontramos con un segundo fallo de diseño. Muchos de los niños no llegaban a los bolsillos de las cabinas en los que estaban las pruebas e incluso muchos de ellos eran tan pequeños que no sabían leer, con lo cual el juego resulto bastante fallido, esta vez no solo por un factor de diseño, sino por un elemento inesperado como era contar con tantos niños y muchos de ellos menores a la

edad recomendada. En cualquier caso, los padres que los acompañaban tampoco tomaron iniciativas como lumpen, con lo cual parecía que nuestro intento de mejorar esta comunicación entre jugadores activos y participantes en el perímetro de juego seguía sin funcionar. Una nueva corrección en la misiva inicial nos reportó una respuesta verdaderamente interesante por parte del público en general, pero sobre por parte de los participantes del lumpen. El nuevo texto decía así:

“Por ahora sigues formando parte del lumpen...pero si tienes suerte, **podrías entrar en cualquier momento**. Estate muy atento, los compañeros de la Resistencia están ejecutando El Plan: las primeras pistas están en **las cabinas 3, 6 y 12**. **Ayúdales** a encontrarlas, **sin que te vean los droides**. **¡Comparte toda la información** que te llegue, todos dependemos de todos! **¡Abajo la reina!**” Nota repartida entre el público el tercer pase de enero (Domingo 22 enero 2012).

En esta sesión el lumpen se empoderó e hizo suyo el juego. Desde la sala de control podíamos ver como se colaban en las cabinas que apuntaban las pistas iniciales saltándose así una norma no escrita que todos los lumpen de sesiones anteriores habían acatado: no entrar en el área de juego. Veíamos como se organizaban para hacer pasadas colectivas por el área de juego distrayendo así a los droides para que sus compañeros de la resistencia (los que habíamos denominado jugadores activos hasta el momento) pudiesen actuar sin ser amonestados. Además los droides nos reportaban por los intercomunicadores acciones como que entre cuatro personas del lumpen les habían encerrado en una tienda y no les dejaban salir en un intento por bloquear a estos guardianes de la reina, etc. Estaba claro que los participantes del lumpen habían tomado un papel activo, ante lo que parecía una reinterpretación propia de las reglas del juego. Algunos de ellos nos comentaron a posteriori:

“Las notas que recibimos eran algo ambiguas. Por ejemplo: *...ayúdales a encontrarlas, sin que te vean los droides...* induce a pensar que lo que te digan los droides no tiene por qué ser escuchado ni acatado. Ir contra sus normas podría ser una manera más de acabar con la reina. “

En un momento dado la situación general del juego se tornó algo caótica, sobre todo desde la sorpresa (muy satisfactoria) que como creadores del juego nos estábamos llevando. Aunque el contexto fue todo el rato de juego y así nos los aseguraron más tarde tanto jugadores, como actores (droides), una de las actrices no entendió bien esta situación -no contemplada en el proceso de diseño ni en los ensayos- y por un momento barajamos la posibilidad de tener que parar el juego.

De algún modo y sin ser totalmente conscientes de ello habíamos desarrollado un tipo de estrategia de diseño de juego que se utiliza con cierta regularidad en los juegos pervasivos para favorecer los fenómenos de emergencia. Autores como Neil Dansey vinculan un estado mental por parte de los jugadores denominado apofenia¹⁶, con la emergencia en los diseños de juegos pervasivos. Este tipo de situaciones no pueden ser diseñadas directamente, sin embargo las ambigüedades narrativas pueden crear estados potenciales de apofenia y de este modo abrir un espacio a la emergencia como potenciadora de la experiencia de juego. (Dansey 2008). Es decir, unas líneas de texto con ciertas indeterminaciones hicieron que el público se apoderase del juego de una manera que no habíamos presupuesto en los procesos de diseño y que ni siquiera habíamos intuido en los testeos anteriores. Según las reflexiones de algunos de los participantes/jugadores de esta sesión el juego que nosotros planteábamos fue visto como una provocación ante la que debían reaccionar:

“Llegado un momento del juego, pensé que la verdadera idea del juego tenía que ver con la rebelión del Lumpen, y que lo que ocurría antes era una especie de experimento para ver cuánto tiempo tardaba un grupo de personas en rebelarse contra unas normas impuestas con arbitrariedad.”

Esta consideración es muy reveladora ya que denota un cierto grado de acierto sobre la presunción que habíamos advertido durante el proceso de diseño de estar creando un juego muy rígido, poco proclive al juego creativo por parte de los jugadores. El hecho es que en la nota inicial tratamos al lumpen no como espectadores sino como un estrato bajo de esta sociedad ficticia. Tal y como nos

¹⁶ Experiencia consistente en ver patrones, conexiones o ambos, en sucesos aleatorios o datos ambiguos. *Fuente WIKIPEDIA*

comentaron algunos participantes después del pase, la unión de inactividad con este tratamiento como participante del juego, no como mero espectador pasivo, hacía pensar en la idea de tener que contribuir de algún modo en la trama para derrocar a la reina.

Además posiblemente este pase fue el más rico y heterogéneo en cuanto a público. Si bien es cierto que duplicamos el aforo de cincuenta y en esta partida tuvimos casi cien personas dentro del espacio de juego, no estamos seguros de que esta fuese la causa de tener perfiles de espectador/jugador/participante tan activos y diferentes. Si atendemos a la categorización que hace Richard Bartle sobre los distintos tipos de jugadores, sin duda una de las más precisas que hemos encontrado hasta la fecha, podríamos asegurar que en este pase hubo jugadores de todas las tipologías que el autor presenta y de sus combinaciones¹⁷.

“Los cuatro tipos de jugadores son los sociables (socializers: los jugadores que disfrutan de la compañía de otros jugadores), los agresivos (killers: jugadores que disfrutan explotando y acosando a otros jugadores), los triunfadores (achievers: jugadores a los que les gusta ganar y triunfar) y los exploradores (jugadores que disfrutan descubriendo los secretos del juego y los mecanismos ocultos, incluyendo descubrir y explotar errores en el sistema de juego).” (Bartle 1996)

Este factor fue seguramente tan relevante como el espacio que dejamos a posibles contingencias en nuestras reglas, ya que las interacciones entre los distintos tipos de jugadores posiblemente influyeron de un modo determinante en el ambiente social del juego. No tuvimos necesidad de seducir ni de forzar a los espectadores a jugar, esta presunta amalgama de perfiles activos hizo las veces de espoleta.

¹⁷ “La tipología de Bartle ofrece cuatro modalidades distintas; la del tramposo sería la quinta. Combinada con el eje de experiencia de novato, ocasional y jugón, obtenemos quince posiciones de juego distintas, aunque algunas, como el «explorador ocasional», son menos habituales que otras. Claro que podríamos llevar más lejos el juego combinatorio y añadir el género del juego, la base teórica (lacaniana, de respuesta del jugador, feminista, semiótica, etc.) y la motivación (estética, ética, cultural, etc.) y presentar una variedad de modalidades y perspectivas analíticas combinadas” Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. Artnodes. #7.

Una vez hechos todos estos contrastes con distintos grupos de público, podríamos apuntar algunas posibles modificaciones para mejorar nuestro diseño y por ende la experiencia de nuevos jugadores. Muchas de estas reformas en el diseño son fruto directo de las sugerencias de los jugadores en las sesiones posteriores a cada prueba. De entre las miríadas de variaciones que podemos plantear en aras de seguir mejorando el diseño en su vertiente más dialógica, apuntaremos algunas de las que están vinculadas a relacionar las acciones del lumpen con los jugadores de la resistencia y en general aquellas que involucran de un modo más activo a los participantes del lumpen en toda la trama del juego. En principio una de las modificaciones sugeridas en este sentido fue la de cambiar a los doce jugadores por participantes del lumpen cada una de las tres noches que dura el juego. Esto haría que además de los cambios que se producen por amonestaciones de los droides sobre los jugadores, hubiese una mayor circulación entre el lumpen y la resistencia. Sin embargo tendríamos que valorar la coartada narrativa de este tránsito de pobladores con detalle para no convertirlo en una situación incongruente a nivel argumental.

En la misma línea y a fin de que la experiencia del lumpen sea más compleja, otra debilidad del diseño era que posiblemente estos participantes carecían de elementos narrativos suficientes para seguir la evolución de la experiencia más completa que tenían sus compañeros de la resistencia. De hecho las intervenciones tanto de la reina como de los droides giraban en torno a la trama que ocurría dentro del área de juego y de la que los participantes del lumpen no eran del todo partícipes. En cualquier caso estas apariciones tampoco resultaban suficientes. Según los comentarios de algunos participantes y jugadores debíamos hacer más énfasis en estas apariciones.

“Otra cosa que me llamó la atención respecto a la atmósfera general creada por la evolución de la historia, es que noté cierta relajación en comparación con los testeos iniciales, me explico, me daba la sensación de que el elemento punitivo, la perversión del poder, no era tan patente como en los ensayos, es decir, los jugadores no sentían la presión de la penalización como algo omnipresente, pese a que se les castigaba con la expulsión del juego, de la ciudad, no se hacía énfasis en el reconocimiento del delito -salvo en

contadas ocasiones en las que interviene la reina -. Creo que eso habría potenciado el elemento escénico y además aportado más pistas a los participantes del lumpen sobre la dinámica del juego. “¹⁸

Efectivamente el hecho de que la reina pudiese aparecer con más frecuencia para hacer patentes las sanciones disciplinarias que se infligen sobre sus ciudadanos puede ser un elemento determinante para apoyar la asunción de la situación por parte de los participantes del lumpen. En cualquier caso, a pesar del hecho de ser conscientes de lo inacabado de proceso de diseño y en concreto de este punto débil en torno al diseño de juego, cerraremos aquí el análisis de la situación actual de la pieza. Existen otros muchos factores igual de relevantes para el funcionamiento de Mata La Reina que no hemos entrado a valorar por no ser objeto directo de análisis del ámbito de los estudios de juegos, en los que podríamos profundizar en posteriores investigaciones, pero en este contexto quizás la conclusión más interesante en modo global es que en Mata La Reina hemos diseñado un juego (game) de estructura sistémica y sin embargo, la acción de los jugadores ha hecho que surja una acción de juego (play) emergente, auto-organizada, de rutinas ascendentes, creada a partir de la inteligencia distribuida que son los jugadores. Mata la reina supone por el momento un nuevo y prometedor matrimonio entre las prácticas artísticas y los juegos.

Referencias

Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. Artnodes. #7.

Bartle, R. (1996) Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit muds

Dansey, N. (2008). Facilitating Apophenia to Augment the Experience of Pervasive Games. Breaking the magic circle Tampere.

Galloway, A. R. (2007) La no diversion.

Hopeametsä, H. (2008). 24 Hours in a Bomb Shelter: Player, Character and Immersion in Ground Zero. Playground Worlds.

¹⁸ Email enviado por la jugadora Suset Sánchez después de participar en varios testeos y en los últimos pases de Mata La Reina.

Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games. M. M. J. Stenros. Helsinki., Solmukohta.

Johnson, S. (2001). Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software Madrid, Fondo de Cultura Económica.

Kester, G. (2000). "Dialogical Aesthetics: A Critical Framework For Littoral Art." Variant 2(9).

Kirby, M. (1987). A Formalist Theatre. . Philadelphia, University of Pennsylvania.

LeBlanc, M., R. Hunicke, et al. (2004). Mechanics, Dynamics, and Aesthetics: A Formal Approach to Game Design and Game Research. San Jose.

Montola, M., J. Stenros, et al. (2009). Pervasive Games: Theory and Design. Experiences on the bounday between life and play, Morgan Kaufmann.

Pearce, C., T. Fullerton, et al. (2007). "Sustainable Play: Towards A New Games Movement for the Digital Age." Games and culture 2(3).

Pinchbeck, D. (2010). I build to study: a manifesto for development-led research in games. Under The Mask. Bedfordshire, University of Bedfordshire.

Sicart, M. (2011). Against prodedurality. Game Studies, the international journal of computer game research. Copenhagen, Center for Computer Games Research. 11.

Zagal, J. P., J. Rick, et al. (2006) Collaborative games: Lessons learned from board games. SIMULATION & GAMING 37,

ÚLTIMO NIVEL.

CONCLUSIONES

4. CONCLUSIONES

El presente capítulo está dedicado por un lado a la re-evaluación de la labor investigadora que hemos llevado a cabo a lo largo de este trabajo y por otro a la identificación y consideración de las cuestiones transversales planteadas al inicio -algunas de las cuales se proponían como preguntas abiertas-, que podrían servirnos como nodo inicial hacia nuevos proyectos de investigación. En este momento, en el que ya tenemos una imagen más completa en torno a la propuesta inicial, es posible abordar brevemente cuestiones más amplias que han surgido durante el desarrollo de esta tesis y que por cuestiones de formato y de foco no han podido ser abordadas en los capítulos anteriores.

4.1. INVESTIGACIONES FUTURAS

Nos interesaría, además de haber consolidado algún que otro nuevo concepto en el lector de este texto, haber activado la reflexión en torno al juego, el videojuego y sus posibilidades creativas y artísticas. De hecho, hemos intentado desarrollar un modelo de propuesta que no conecte únicamente la hipótesis con los resultados sino que además extienda y exponga la multiplicidad de ramificaciones que esta indagación puede generar, provocando un crecimiento heterogéneo que permita conectar la lectura de este proyecto con diferentes márgenes del conocimiento en torno a él.

En este sentido, además de otras múltiples opciones posibles, nos hemos visto obligados a postergar dos líneas de investigación en las que pretendemos seguir trabajando. Por un lado la defensa y justificación teórica del término *Gameformance*, vocablo que hemos estado utilizando de un modo intuitivo desde el comienzo de los proyectos prácticos de teatro jugable, a principios del año 2009, para definir y comunicar el tipo de actividad que estábamos llevando a

cabo y que nos llevará a relacionar de un modo más intenso los estudios de juego con las teorías en torno a la performance. En esta misma línea de trabajo podemos ampliar el concepto de *sistematurgia*¹ como dramaturgia de los sistemas. En cierto modo el hecho de que el núcleo teórico de esta tesis sea el juego y el videojuego nos ha hecho sobrevolar de modo anecdótico el área de las artes escénicas que, sin embargo y como hemos podido comprobar, es sin duda un campo de investigación muy amplio e interesante en su intersección con el juego.

De otra parte creemos que la praxis planteada en esta investigación genera una discusión abierta y determinante en torno a la definición de nuevas interfaces de juego en general y de la denominación de las interfaces de teatro jugable en particular. Centrados como hemos estado en cuestiones de creación, de estética, de mecánicas de juego, en definitiva de conceptos de diseño de experiencia desde la misma arquitectura del juego y desde la relación del jugador con éste, hemos decidido de modo consciente no abordar el campo de las interfaces. Aun siendo conscientes de que resultan un elemento básico como co-generadoras de la experiencia de juego, creemos que se trata de un campo lo suficientemente vasto como para requerir ser tratado en un estudio aparte.

Por otro lado, el campo de las estéticas de juego es un extenso continente muy poco explorado hasta la fecha. En este trabajo hemos hecho un acercamiento general al tema para más tarde acometer un estudio más detallado de determinados tipos de estéticas que, al abrigo de nuestra postura como diseñadores de juego, pretendíamos poner en práctica en los proyectos de teatro jugable. Sin embargo debido a las posibilidades de ahondar en un tema tan extenso como las estéticas de juego, la cantidad de estudios que se podrían realizar al respecto es abrumadora, por lo tanto, nos limitaremos a enumerar algunas de las posibles ramificaciones de esta tesis, siguiendo estrictamente intereses propios.

Retomando la formulación de estética y política propuesta por el laboratorio del procomún², que nos ha servido en este trabajo de

¹ Utilizado por Marcel·lí Antúnez para definir el apartado técnico de sus proyectos.

² Grupo de trabajo de Medialab-Prado Madrid en torno al concepto de procomún.

investigación más como fuente de inspiración que como una herramienta teórica real, creemos interesante plantear una revisión en torno a cómo su modelo de estética modal, que hace hincapié en el protagonismo de los *modos de relación* como verdaderos agentes en todo proceso de organización de la sensibilidad, podría funcionar en relación a los estudios sobre estéticas de juego. Quizás desde este marco se puedan plantear cuestiones tales como la pertinencia o la perversión de contextualizar el juego mediado computacionalmente como agente de cercamiento del mismo juego (*game*) e incluso de la actividad de jugar (*play*).

En cierto sentido, atendiendo a este contexto de estéticas del procomún (Claramonte 2010), podríamos revisar si el acto de jugar dentro de un sistema de juego computacional (*computergame-mediated play*)³, e incluso si el propio acto de jugar mediado por la estructura de juego (*game-mediated play*), puede ser visto desde ese ángulo de cercamiento de las actividades y los saberes comunes y populares, como un proceso de fragmentación de la experiencia de jugar, un procesos de expropiación de la experiencia de juego.

“El acto de jugar mediado por la estructura del juego de ordenador (o en ingles *game-mediated play*), tiene por desgracia mucho que ver con la realidad del videojuego como producto cultural. En una época de audiencias mayoritarias, de diseños cómodos, complacientes y de juegos accesibles, la democratización del acceso operativo al videojuego parece tener un componente ético y sin embargo tiene probablemente mucho más que ver con una oscura estilización de la popularización, con intereses relacionados con el aumento del consumo del videojuego como producto cultural, con la figura del jugador como cliente y la del diseñador de juegos como proveedor de contenidos. Lo sabemos, la ideología de cuidar del jugador forma parte del lenguaje de perpetuación del sistema de consumo.” (Sánchez-Coterón 2010, p. 68)

³ Este tipo de juego está, en la inmensa mayoría de sus producciones, estrechamente vinculado a las estrategias comerciales, los cálculos mercantiles, las técnicas de mercadotecnia, las cuotas de cupo específico de atracción de público, etc.

Además de estas dos líneas de investigación futuras, nos hemos encontrado durante este recorrido teórico con otros puntos tangentes sobre los que podríamos redirigir el foco investigador. Uno de estos hallazgos, quizás de los más pertinentes dentro del contexto de las bellas artes y que podría generar nuevos temas de estudio, es la definición y diferenciación de las connotaciones referentes al *acto de juego creativo* (creative play). Como esbozábamos durante el recorrido de este trabajo, existen diferentes significados en relación a este concepto y todos ellos pueden acometerse de un modo mucho más exhaustivo de lo que hemos podido dedicarle en el contexto de esta investigación.

4.2. CONSIDERACIONES PARTICULARES SOBRE EL CONTENIDO CAPITULAR Y CONCLUSIONES FINALES

El punto de partida de este estudio fue la hipótesis de que el videojuego, o más bien el juego como dispositivo cultural, puede resultar mucho más interesante y versátil de lo que en principio estamos viendo en las propuestas que surgen desde el ámbito artístico convencional.

En el repaso a los movimientos artísticos de vanguardias y su relación con el juego, hemos podido ver claramente cómo una y otra vez éstos ponían el acento en el acto de jugar (*play*) más que sobre el sistema de juego en sí mismo (*game*), que básicamente se veía como una estructura alienante. El acto de jugar se planteaba como una acción liberadora del individuo, del autor y del espectador. En este contexto se barajaban conceptos emancipatorios que sin embargo generaban cierta contradicción, como la participación del público en las piezas (Fluxus o los *Happenings* de Kaprow), ya que lo que en realidad ocurría era que el artista seguía ostentando una postura privilegiada de autor único en muchos de los casos.

Dentro del contexto del arte del siglo XX podríamos destacar como aparición singular y contracorriente el *Kriegspiel* (1965) de Guy Debord, quizás una de las primeras declaraciones de *autoría procedural* por parte de un artista.

En términos generales hemos dejado de lado el análisis exhaustivo de los proyectos de Game Art, en gran medida debido al desinterés que estos nos generan como material de investigación, que

posiblemente esté vinculado a su adscripción a modos de producción artística relacionados con lo espectacular y lo mercantil dentro del mundo del arte.

Entendemos que la mayoría de estas producciones son una remediación (Bolter and Grusin 1999), un paso necesario desde un orden de creación pretérito, postmoderno, hacia disposiciones vinculadas con disposiciones más contemporáneas⁴, sin embargo creemos que en la mayoría de los casos no aportan factores evolutivos significativos ni al ámbito del arte, ni al de los juegos como medio cultural.

En este sentido estamos reconociendo propuestas de juego creativo mucho más interesantes desde el ámbito de los creadores de juegos independientes que desde el mundo del arte convencional. Este es el punto de partida de la propuesta práctica llevada a cabo en el ejercicio de producción cultural que fue el programa de actividades culturales en torno a la experimentación con videojuegos Playful & Playable.

A estas alturas del trabajo de investigación ya hemos asimilado que el termino videojuego hace referencia a un tipo de juego mediado computacionalmente y que en términos generales es bastante impreciso. Se trata de un vocablo que es habitualmente utilizado desde modos y medios de expresión generalistas para meter debajo de un mismo paraguas muchos tipos diferentes de juegos.

Con la perspectiva que nos da el recorrido que hemos hecho en este trabajo de investigación podemos ahora observar como dentro de la selección de videojuegos que propusimos para la exposición de juegos Playful & Playable, los dedicados al vector crítico adolecían en sus bases de una suerte de discurso monológico por parte del diseñador. Estas propuestas se centraban básicamente en las reflexiones expuestas de un modo literal por el mismo, más que proporcionar experiencias significativas enfocadas a dialogar con el jugador sobre el tema tratado⁵. Siendo el juego un dispositivo que promueve la interacción desde sus bases ontológicas, este tipo de

⁴ Perteneciente o relativo al tiempo o época en que se vive. *Fuente RAE.*

⁵ Además de estas connotaciones podríamos afirmar que la etiqueta de juegos serios y la misma idea en sí son una suerte de oxímoron con respecto al concepto de juego.

prácticas limitan la interacción a acciones mecánicas, forzando al juego a comportarse a nivel conceptual como un medio monocal.

Una inspección rigurosa de los distintos enfoques teóricos que en la actualidad manejan los investigadores sobre el concepto de estética de juego nos ha llevado a ser conscientes de lo poco explorado que está este campo, tan pertinente en relación a los estudios y análisis artísticos y culturales. Desde la inmensidad de propuestas que podíamos acometer dentro del ámbito de la estética de juego, hemos acotado un tipo de estética que, con el factor común de democratizar las creaciones culturales, de equiparar las experiencias de autor y receptor, se está estudiando desde campos como la crítica y teoría del arte o la filosofía estética.

Como teóricos e incipientes diseñadores de juegos, nuestro interés en la estética de juego tiene un doble objetivo. Por un lado comprender mejor los juegos desde el punto de vista del diseñador, del creador contemporáneo, cómo se compone un determinado tipo de estética. Por otro lado reubicar y repensar la postura del jugador dentro de éste sistema, cómo debemos diseñar para que el jugador sea partícipe de experiencias más ricas y complejas.

En este sentido las estéticas dialógicas nos aportaban un marco políticamente concurrente a nuestras posturas como creadores en el que pensar el diseño de juegos desde una perspectiva que intenta eludir la autoría monológica en pro de la creación en diálogo con el jugador.

La primera propuesta, la estética extralimitativa, es un conjunto de rasgos y modos de comportamiento que conforman el carácter o la identidad de un modelo de juegos y del algún modo tratan de formalizar un tipo de actitud frente al diseño de juegos y también en relación a la acción de jugarlos. La segunda propuesta, la estética ilativa, tiene más que ver con un género metodológico, estructural y sistémico de diseño.

La mayoría de los juegos en los que reconocemos una **estética extralimitativa** trabaja dentro del contexto de lo que podríamos denominar como diálogo figurado. Es decir, los jugadores y los diseñadores no llegan a conocerse e intercambiar información sobre el juego de un modo explícito, sin embargo es una suerte de

complicidad la que lleva a unos a proponer estos entornos límite y a los otros a experimentarlos.

Las reflexiones en torno a este tipo de estética han ido evolucionando desde los primeros acercamientos teóricos hasta este momento. Si bien en nuestras primeras divagaciones en torno a la estética extralimitativa⁶ pensábamos que ésta tenía un cierto aroma subversivo al tratarse de juegos que no están enfocados a un público mayoritario, sino que en su mayoría están pensados para guetos como el de los jugadores *hardcore* o de otro tipo de jugadores menos convencionales, mas tarde nos planteamos dudas éticas en relación a la evidencia de que parte de este tipo de juegos, en concreto los de tipo masocore operativo, tienen mucho que ver y de hecho trabajan sobre acciones de juego instrumental⁷ (*instrumental play*). En este punto de la investigación teníamos un sentimiento contradictorio en torno a este tipo de propuestas en las que el diseñador crea pequeñas alegorías del control para que el jugador siga de manera inequívoca la estructura de juego. Sin embargo, la reflexión tenía que ser reconsiderada bajo la mirada de un factor determinante como el de tener en cuenta que este tipo de relaciones que surgen de los juegos de estética extralimitativa son pactos consensuados, en los que en cierto modo el juego instrumental es reinterpretado y pierde connotaciones respecto a su significado primigenio de control.

Los juegos masocore tienen una carga de *acción de juego instrumental* consentida por el jugador y acordada con diseñador, no se trata de propuestas impuestas, sino de pactos de conformidad mutua. En este sentido aunque nuestra postura persigue distanciarnos de los diseños que promueven el juego instrumental, esta relación de acuerdo en torno a convenios entre el jugador y el diseñador resulta interesante y pertinente en el marco de las estéticas dialógicas.

⁶ Ver el apéndice II Artículo anexo. *Masocore: la estética del atropello* (2010).

⁷ Las acciones de juego instrumental, como ya hemos visto durante esta investigación, hacen referencia a los procesos performativos que lleva a cabo el jugador que se limita a seguir las reglas propuestas. Este tipo de actitudes derivan de un modo de diseño condicionado, concebido únicamente para que el jugador realice estos recorridos que resultan más un trabajo dedicado a seguir las reglas, que una experiencia de juego.

El otro modelo de estética que hemos reconocido bajo el nombre de **estética ilativa** recoge un tipo de juegos en los que las relaciones de diálogo se dan entre el grupo de jugadores, con la peculiaridad de que las experiencias de cada uno de los mismos se suman a las del jugador anterior. En esta categoría de juegos focalizamos en la relación entre los jugadores. El papel del diseñador en este caso está relacionado con fomentar experiencias de juego que promuevan el juego colectivo.

Sin embargo esta categoría estética adolece de ser extremadamente formal. La estética ilativa es muy lineal en su estructura y deja menos espacio para la interacción entre las personas ya que en este tipo de juegos los jugadores no conviven simultáneamente en relación a alguno de los aspectos básicos que conforman el círculo mágico (espacial, temporal o socialmente). Esto resulta una suerte de limitación a la hora de plantear diseños que fomenten el acto de juego creativo, ya que restringir la interacción entre los jugadores, significa reducir posibles contingencias. La confluencia de un grupo de jugadores con diferentes perfiles, distintos bagajes culturales, políticas personales diferenciadas, etc. siempre enriquece el juego y estas posibles sinergias son cercenadas por el tipo de estructura del que surge la estética ilativa.

El juego colectivo es por antonomasia generativo, sin embargo esta categoría de juegos que hemos aislado y reconocido como estética ilativa es demasiado rígida como para fomentar como mecanismo de juego los fenómenos de emergencia en general y el acto de juego creativo en particular. Ésto no limita sin embargo el hecho de que diseños que utilicen este tipo de estética no posean estas cualidades, ya que como hemos apuntado a lo largo de la investigación la convivencia de diferentes estéticas dentro de un mismo juego es un hecho contrastado.

En relación a la evidencia de que el juego colectivo genera experiencias enriquecidas y de que los juegos mediados computacionalmente limitan la libertad del jugador en muchos casos, hemos planteado dos casos prácticos en los que liberamos al juego de este vínculo tecnológico.

Con anterioridad repasábamos algunos géneros ya consolidados de juegos fuera de pantalla como los juegos de rol en vivo o los juegos pervasivos. Además apuntábamos una serie de conceptos

diferenciadores de estos juegos con respecto al juego mediado computacionalmente, como su capacidad de facilitación de los fenómenos de emergencia mediante una serie de parámetros como la aleatoriedad, la combinatoria, la complejidad⁸, la topología de juego y el más relevante de ellos desde nuestra postura tanto teórica como practica; la capacidad de la naturaleza humana para crear contingencias. A partir de ésta característica podemos explicar la imprevisibilidad que existe en este tipo de juegos incluso cuando las reglas están pensadas para crear una experiencia de juego presumible. Si utilizásemos una terminología artística podríamos asegurar que los jugadores son un tipo de público activo y generativo, a un nivel que hasta la fecha no hemos visto en propuestas artísticas predecesoras.

En relación a la definición que proponemos de teatro jugable podemos asegurar que el núcleo de este concepto está en el cambio de paradigma del texto dramático, que en este caso es sustituido por un sistema de juego (con lo delimitado que puede resultar a priori esta decisión, aunque con la multiplicidad de opciones que ofrece el diseño de juegos). El teatro jugable por lo tanto no hace referencia a la disposición del público en el espacio - en *Homeward Journeys* el público estaba sentado y en *Mata La Reina* formaban parte del espacio diegético-, ni al tipo de interacción del público con el juego, ni al aparato escénico, ni al tipo de representación, sin embargo todos estos factores se ven modificados en diferentes grados por el tipo de texto sistémico.

Es quizás reseñable la evolución que ha habido en las propuestas prácticas desde un sistema de juego progresivo como el de *Homeward Journeys*, en el que los jugadores iban avanzando sobre la estructura de juego –aunque la premisa inicial contemplaba la creación de espacios para la acción de juego creativa-, hasta un diseño de juego que abraza la emergencia y el juego creativo como el de *Mata La Reina*. Es cierto que como ya hemos comentado con anterioridad, en *Homeward Journeys* las propias dimensiones del proyecto, un prototipo, hacían que fuese muy fácil probarlo con una

⁸ Todos estos factores, relacionados con los estudios de sistemas, resultan verdaderamente atractivos como objeto de estudio en relación al juego, sin embargo el ámbito de las humanidades desde el que hemos generado este estudio resulta insuficiente para acometer este tipo de investigaciones, que por otro lado están tan desarrolladas en el campo de los estudios técnicos.

o dos personas y corregir sobre estas pruebas, pero el mismo tamaño de la pieza era uno de los factores que limitaban la generatividad del juego. En Mata La Reina, sin embargo, ocurre al contrario, las dimensiones del juego lo construyen como un juego muy generativo -aunque muy difícil de probar sin convocar a un amplio grupo de jugadores-.

En realidad, Mata La Reina está compuesto por dos modelos de juego muy diferenciados. El de los doce jugadores activos es un diseño de juego muy autocontenido y rígido en contraste con la propuesta del resto de participantes pertenecientes al lumpen en el que las opciones de libertad en relación a sus comportamientos han dado paso a interpretaciones y a actitudes de juego más creativas. Como ya apuntábamos con anterioridad, hemos diseñado un juego (*game*) de estructura sistémica para los jugadores activos de la resistencia y sin embargo, la acción de los participantes del lumpen ha hecho que surjan experiencias de juego (*play*) emergente, auto-organizadas, creadas a partir de la interacción del grupo de jugadores con el juego y con ellos mismos. En este último contexto hemos podido reconocer una suerte de generación espontánea de contenidos a partir de la interacción entre los jugadores con el sistema de juego.

Somos conscientes de una ligera contradicción en torno a nuestras posturas con respecto al juego. A pesar de haber estado huyendo del corsé del marco procedural mientras hablábamos de videojuegos y de haber puesto mucho énfasis en la acción de juego (*play*) en relación a una postura vinculada al jugador como centro de la experiencia de juego, nos vemos retomando la idea de autoría procedural en la definición de la praxis –teatro jugable- y en cierto modo también en los diseños de los proyectos prácticos de hibridación del juego con las artes escénicas. Esta disparidad de actitudes está sin duda justificada por la diferencia de marco existente entre estos dos modelos de actividades de juego: el juego mediado computacionalmente que habitualmente limita la autoridad del jugador con respecto al diseñador, en contraste con el juego en el contexto del teatro jugable, un nuevo campo aun por explorar en el que la peculiaridad estriba en la proceduralidad y concretamente en el sistema de juego que sustituye el texto dramático. En cualquier caso, a estas alturas de la investigación debemos tener claro que no tiene sentido referirse a los juegos como un todo único, como si

fuesen entidades idénticas sobre las que pudiésemos lanzar enunciaciones generales. Las diferencias entre distintos tipos de juegos pueden llegar a ser tan grandes que los razonamientos que pueden valer para unos pueden ser completamente desafortunados para otros y viceversa.

En cualquier caso nos gusta pensar que las propuestas prácticas, tanto Homeward Journeys como Mata La Reina, resultan una suerte de evolución jugable de algún pariente más o menos cercano a los happenings y la performance en esta nueva relación entre el juego y las practicas escénicas.

Una vez concluido este estudio detallado sobre las características formales y estéticas del juego y el videojuego y habiendo planteado dos practicas inéditas de creación en torno a estos materiales, podemos afirmar que de este trabajo de investigación se desprende la certeza de la capacidad de este nuevo medio como dispositivo de trabajo más que pertinente para artistas y creadores contemporáneos interesados, entre otras muchas cosas, en establecer una relación más ética en sus proyectos.

Una de las cuestiones que ha sobrevolado todo este trabajo ha sido intentar discernir si existe la posibilidad de que el jugador se emancipe del poder que ejerce el diseñador de juegos sobre la experiencia, una pregunta extrapolable a las relaciones autor/espectador dentro del mundo del arte, y debemos concluir que en base a los resultados de esta investigación, en la que hemos intentado repasar algunas de las claves que nos permitirán llevar a buen puerto esta clásica cuestión, las perspectivas son muy prometedoras. El juego como dispositivo cultural posee las capacidades intrínsecas para equilibrar las relaciones de poder entre creador y publico receptor, además de abrir infinitas nuevas vías de creación e investigación a los artistas contemporáneos.

En cualquier caso, intentando no caer en reverencias ni exaltaciones en torno al juego, hemos revisado sus potenciales como dispositivo de creación, pero también sus debilidades. Ningún medio es nocivo ni positivo por definición, sino que se construye a partir de los usos que de él se hacen, por lo tanto repensar nuestras relaciones con el mundo de la creación y en concreto de la práctica artística vinculada al juego y el videojuego, significa partir de la base de repensar

nuestras posturas con respecto a cuestiones culturales mucho más amplias como la *espectacularización* de la misma.

Nos gustaría por lo tanto cerrar el capítulo de conclusiones haciendo énfasis en la necesidad de revisar las relaciones entre creador y público dentro del contexto sociocultural contemporáneo y en este sentido teniendo muy en cuenta lo que el juego como dispositivo cultural hemos visto que puede aportar. De algún modo también nos gustaría trasladar una cierta responsabilidad a los jugadores (sí, a nosotros mismos como jugadores), invitándoles o mejor dicho invitándonos a ser más conscientes, más críticos y más creativos en nuestra propia actividad de juego.

Referencias

Bolter, J. D. and R. Grusin (1999). Remediation Understanding New Media. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

Claramonte, J. (2010). "Estética y política del procomún." Laboratorio del procomún. Retrieved 10/05/2011, from http://medialab-prado.es/article/estetica_y_politica_del_procomun.

Sánchez-Coterón, L. (2010). Masocore; la estética del atropello. Mondo Pixel. MondoPixel. Madrid. #3.

GAME
OVER.

REFERENCIAS

5.1 BIBLIOGRAFIA

5.1.1 LIBROS

- Abt, C. C. (1987). *Serious Games*. Lanham, MD, University Press of America.
- Costikyan, G. and D. Davidson (2011). *Tabletop: Analog Game Design*, ETC Press.
- Bernat, R., I. Duarte, et al. (2009). *Querido público: el espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. Murcia, Centro Párraga.
- Bey, H. (1996). *La Zona Temporalmente Autónoma (T.A.Z.)*, Talasa Ediciones.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Bogost, I., S. Ferrari, et al. (2010). *Newsgames, Journalism at Play*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- Bolter, J. D. and R. Grusin (1999). *Remediation Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Bourriaud, N., C. Beceyro, et al. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- Buxton, B. (2007). *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*. San Francisco, Morgan Kaufmann (Elsevier).
- Caillois, R. (1994). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica.
- Castronova, E. (2007). *Exodus to the virtual world: how online fun is changing reality*. New York, Palgrave Macmillan.
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. Berkeley, California, Osborne McGraw-Hill.

- Crawford, C. (2003). Chris Crawford on game design, New Riders Publishing.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York, Harper Collins
- Debord, G. (1989). Panegyric. Volumes 1 & 2. London, Verso.
- DeKoven, B. (2002). The Well-Played Game: A Playful Path to Wholeness. Lincoln, NE, iUniverse.
- DeKoven, B. (2005). Junkyard Sports, Human Kinetics.
- Duchamp, M. (1987). Le processus créatif. Paris, L'Échoppe.
- Eichberg, H. (2010). Bodily Democracy: Towards a Philosophy of Sport for All. London, Routledge.
- Felicia, P. (2009). Digital games in schools. A handbook for teachers. Brussels, European Schoolnet.
- Galloway, A. (2006). Gaming: Essays on Algorithmic Culture, University of Minnesota Press.
- Graham, B. and S. Cook (2010). Retinking curating : art after new media . Cambridge, Massachusetts. MIT Press.
- Herz, J. C. (1997). Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds, Little Brown and Company.
- Hughes, R. (1980). The Shock of the New. New York, Random House, Inc.
- Huizinga, J. (2008). Homo ludens. Madrid, Alianza.
- Johnson, S. (2001). Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software Madrid, Fondo de Cultura Económica.
- Juul, J. (2005). Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, Massachusetts; London, MIT Press.
- Kirby, M. (1987). A Formalist Theatre. . Philadelphia, University of Pennsylvania.
- Konzack, L. (2002). Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. Tampere, Tampere University Press.

- Laclau, E. and C. Mouffe (1985). *Hegemonía y estrategia socialista. Hacia una radicalización de la democracia*. Madrid, Siglo XXI.
- Montola, M., J. Stenros, et al. (2009). *Pervasive Games: Theory and Design. Experiences on the bounday between life and play*, Morgan Kaufmann.
- Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona, Paidós.
- Rouse, R., S. Ogden, et al. (2005). *Game design: theory & practice*. Plano, Texas, Wordware.
- Schechner, R. (2002). *Performance studies: an introduction*. New York, Routledge.
- Sparisou, M. (1989). *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. New York, Ithaca.
- Suits, B. H. and F. Newfeld (1990). *The grasshopper: games, life, and Utopia*. Boston, D.R. Godine.
- Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as culture*. New York, Gardner Press.
- Sutton-Smith, B. and E. M. Avedon (1971). *The Study of Games*. New York, John Wiley & Sons, Inc.
- Tomkins, C. and M. Duchamp (1996). *Duchamp : a biography*. New York, Henry Holt.
- Trancón, S. (2006). *Teoría del Teatro*. Madrid, Editorial Fundamentos.
- Tribe, M. and R. Jana (2006). *Arte y nuevas tecnologías*, Taschen.
- Vaneigem, R. (1967). *The Revolution of Everyday Life: The Reversal of Perspective*, Red & Black
- Zimmerman, E. and K. Salen (2004). *Rules of play: game design fundamentals* . Cambridge, Massachusetts, The Mit Press.

5.1.2. SECCIONES O CAPÍTULOS DE LIBROS

- Alonso, R. (2002). Elogio de la Low Tech. En Hiper cubo/ok. Arte, Ciencia y Tecnología en Contextos Próximos. A. B. BURBANO, Hernando. Bogotá, Universidad de los Andes; Goethe Institut.
- Baudrillard, J. (1981). La pasión de la regla. En De la seducción. E. Cátedra. Madrid.
- Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En Discursos Interrumpidos I. Buenos Aires, Taurus.
- Eichberg, H. (2009). Laughter in popular games. The other health of human play. En Juegos tradicionales y salud social. A. C. L. Tanguilla. Peñaranda de Duero, Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales: 210.
- Eskelinen, M. (2004). Towards computer game studies. En First person. New media as story, performance, and game. M. Press. Cambridge, Massachusetts.
- Ferrari, S. (2011). Train: From Black Box to White Cube. En Tabletop: Analog Game Design.
- Fink, E. (1988). The ontology of play. En Philosophic inquiry in sport. M. Meier. Champaign, Illinois, Human Kinetics: 100-109.
- Friedman, T. (1998). Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space. En Discovering Discs: Transforming Space and Genre on CD-ROM. G. Smith. New York
- Gadamer, H.G. (1984). Play as the clue to ontological explanation. En Truth and Method, Continuum Publishing Group.
- Galloway, A. (2006). Countergaming. En Gaming, essays on algorithmic culture. Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Hopeametsä, H. (2008). 24 Hours in a Bomb Shelter: Player, Character and Immersion in Ground Zero. En Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games. M. M. J. Stenros. Helsinki., Solmukohta.
- Jenkins, H. (2005). Games, the new lively art. En Handbook of Computer Game Studies. J. Goldstein. Cambridge, MIT Press. 175-192.

- Jenkins, H. and K. Squire (2002). The art of contested spaces. En *Game on: The history and culture of video games* London, Barbican.
- Kelly, M. (1998). Preface to *Encyclopedia of Aesthetics*. En *Encyclopedia of Aesthetics*. Oxford University Press. New York. 1.
- Kester, G. (2004). *Dialogical Aesthetics*. En *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art*. University Of California Press.
- Pohjola, M. (2005). School of Flour, Developing methodology through eight experimental larps. En *Dissecting larp. Collected papers for Knutepunkt – 2005, the 9th annual Nordic Conference on larp*. P. B. R. Hutchison. Oslo.
- Sánchez-Coterón, L. (2010). Masocore; la estética del atropello. En *Mundo Pixel. MondoPixel. Madrid. #3*.
- Stockburger, A. (2007). From Appropriation to Approximation. En *Videogames and art*. A. Clarke, G. Mitchell and e. Inc. Bristol; Chicago, Intellect: 283 p.
- Zimmerman, E. (2002). Do Independent Games Exist? En *Game On (Catalog)*, Lucian King and Conrad Bain.

5.1.3. ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN

- Aarseth, E. (2007) Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes #7*, Consultado el 04/03/2011 en <http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/aarseth.pdf>
- Canossa, A., G. Kirkpatrick, et al. (2009). Making sense of game aesthetics, Digital Games Research Asociation DIGRA.
- Dansey, N. (2008). Facilitating Apophenia to Augment the Experience of Pervasive Games. *Breaking the magic circle* Tampere.
- Eskelinen, M. (2001) The Gaming Situation. *Game Studies, the international journal of computer game research* 1. Consultado el 12/10/2011 en <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

- Klevjer, R. (2001). Computer Game Aesthetics and Media Studies. 15th Nordic Conference on Media and Communication Research . Reykjavik, Iceland.
- LeBlanc, M., R. Hunicke, et al. (2004) Mechanics, Dynamics, and Aesthetics: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Consultado el 25/02/2011 en <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf>
- Myers, D. (2005). The aesthetics of the anti-aesthetics Aesthetics of Play. Bergen, Norway.
- Pinchbeck, D. (2010). I build to study: a manifesto for development-led research in games. Under The Mask. Bedfordshire, University of Bedfordshire.
- Sicart, M. (2005). The Ethics of Computer Game Design. Changing Views – Worlds in Play. Digital Games Research Association. DiGRA.
- Sicart, M. (2011) Against prodedurality. Game Studies, the international journal of computer game research 11. Consultado en diciembre 2011 http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap
- Smith, H. (2001). The Future of Game Design: Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms. Multimedia International Market. Montreal.
- Sommerseth, H. (2009) Exploring Game Aesthetics. Consultado el 14/03/2011 en <http://www.digra.org/dl/db/09287.58198.pdf>
- Ulicsak, M. and M. Wright (2010) Games in Education: Serious Games. A Futurelab literature review. Futurelab. Consultado en marzo 2012 http://media.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Serious-Games_Review.pdf
- Wilson, D. S., Miguel (2010). Now It's Personal: On Abusive Game Design. FuturePlay. Vancouver.

5.1.4. ACTAS DE CONGRESOS Y CONFERENCIAS

- Ahmed, S. U., A. Al Mahmud, et al. (2009). Aesthetics in Human-Computer Interaction: Views and Reviews. Human-Computer Interaction. New Trends, San Diego, CA, USA.

- Hughes, L. A. (1983). *Beyond the Rules of the Game: Why Are Rooie Rules Nice? The World of Play: Proceedings of the 7th Annual Meeting of the Association of the Anthropological Study of Play*, Leisure Press.
- Jonsson, S., A. Waern, et al. (2007). *Play it for Real: Sustained Seamless Life/Game Merger in Momentum. Situated Play*, DiGRA.
- Lauteren, G. (2002) *Pleasure of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*.
- Mitchell, G. and A. Clarke (2003). *Videogame Art: Remixing, Reworking and Other Interventions. Level Up. Digital Games Research Conference*, Utrecht.

5.1.5. TESIS

- Calleja, G. (2007). *Digital Games as Designed Experience: Reframing the concept of immersion. Victoria University of Wellington . Memoria para optar al grado de Doctor*.
- Frasca, G. (2007). *Play the Message. Copenhagen, Denmark, IT University of Copenhagen. Memoria para optar al grado de Doctor*.
- Lushetich, N. (2007). *Blast Theory; the politics and aesthetics of interactivity. Theatre Research. Exeter University of Exeter. Memoria para optar al grado de Master of Arts by advanced study in Theatre Research*.
- McGonigal, J. (2006). *This Might Be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century. Performance Studies. Berkeley, University of California. Memoria para optar al grado de Doctor*.
- Sánchez-Coterón, L. (2008). *Nuevo Documental Domestico: Machinima familiar. Vidas sintéticas y Video documental. Dibujo II (Diseño e Imagen). Madrid, Universidad Complutense Madrid. Memoria para optar al grado de Diploma Estudios Avanzados*.
- Stockburger, A. (2006). *The rendered arena, modalities of space in video and computer games. London, University of the Arts. Memoria para optar al grado de Doctor*.

5.1.6. CATÁLOGOS DE EXPOSICIONES

- Baigorri, L. (2008). I will not make any more boring art. Subvirtiendo elitismo y banalidad. Homo Ludens Ludens. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. Gijón: 21-25.
- Berger, E. (2008). Homo Ludens Ludens. Trilogía del Juego. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. Industrial. Gijón.
- Berger, E. (2008). Situando el juego en la cultura y sociedad contemporáneas. Homo Ludens Ludens. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. Gijón: 18-20.
- Candeira, J. (2010). Inner Life. Estación Futuro. Intermediæ Creación Contemporánea. Madrid, Matadero Madrid.
- Corcoran, H. (2009). Space Invaders: art and the computer game environment Foundation for Art and Creative Technology. FACT. Liverpool, Arts Council England.
- Dragona, D. (2008). ¿Quién se atreve a desacralizar el juego hoy? Homo Ludens Ludens. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. Gijón: 27-33.
- Goodman, C. (2007). GAMEWORLD. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. Industrial. Gijón.
- Sánchez-Coterón, L. (2010). Playful & Playable. Proyecto Amarika. Sala Amarika. Vitoria-Gasteiz.
- Schimmel, P. and K. Stiles (1998). Out of actions between performance and the object, 1949-1979. Museum of Contemporary Art (Los Angeles California). Los Angeles/New York, Thames and Hudson.

5.1.7. ARTÍCULOS DE REVISTAS

- Bishop, C. (2004). "Antagonism and Relational Aesthetics." October Magazine Fall 2004(110).
- Costikyan, G. (1994). "I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games." Interactive Fantasy #2.

- Cross, L. (1999). "Reunion: John Cage, Marcel Duchamp, Electronic Music and Chess." *Leonardo Music Journal* #9: 35-42.
- Debord, G. (1958). "Contribución a una definición situacionista de juego." *Internacional Situacionista* #1 (La realización del arte).
- El-Nasr, M. S., S. Niedenthal, et al. (2006). "Dynamic Lighting for Tension in Games." *Game Studies: the International Journal of Computer Game Research* #7(1).
- Guez, E. (2011). "Scènes de jeux." *MCD : Musique culture digitale La culture des jeux vidéo*(#64).
- Harviainen, J. T. (2008). "Kaprow's Scions." *Playground Worlds, Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*.
- Harviainen, J. T. (2011). "The Larping that is not Larp." *Think Larp – Academic Writings from KP2011*.
- Hirschhorn, T. (2009). "Doing Art Politically: What Does this Mean?" *INAESTHETIK Politics of Art*(1).
- Hutchison, A. (2005). "Making the Water Move: Techno-Historic Limits in the Game Aesthetics of Myst and Doom." *Game Studies: the International Journal of Computer Game Research* # 8(1).
- Kaprow, A. (1997). "Just Doing." *The Drama Review* vol. 41(#3).
- Kester, G. (2000). "Dialogical Aesthetics: A Critical Framework For Littoral Art." *Variant* 2(9).
- Myers, D. (1990). "Chris Crawford and Computer Game Aesthetics." *Journal of Popular Culture* 24(2): 17–32.
- Nordgren, A. (2008). "High Resolution Larping: Enabling Subtlety at Totem and Beyond." *Playground Worlds, Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*.
- Pearce, C., T. Fullerton, et al. (2007). "Sustainable Play: Towards A New Games Movement for the Digital Age." *Games and culture* 2(3).
- Phillips, B. D. (2006). "Interactive drama as theatre form." *Journal of Interactive Drama* Vol. 1.2.
- Tones, J. (2011). "El pixel es bello." *Aux Magazine* 47.

Wark, M. (2006). "To the Vector the Spoils." Cabinet (23).

Zyda, M. (2005). "From Visual Simulation to Virtual Reality to Games."
Computer 38(9): 25-32.

5.2 MATERIALES DIGITALES

5.2.1. ARTÍCULOS ELECTRÓNICOS

Baigorri, L. (2004) Game as Critic as Art 2.0. XVII Exposición Audiovisual de la Facultad de Bellas Artes de Bilbao pp. 61-67 Consultado en marzo 2012 <http://www.jstk.org/txt/gamecritic.html>

Bartle, R. (1996) Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit muds
Consultado el 22/03/2011 en <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>

Bogost, I. (2011) Persuasive Games: Exploitationware. Gamasutra. The Art & Bussiness of Making Games. Consultado el 24/08/2011 en http://www.gamasutra.com/view/feature/6446/persuasive_games_fro_m_aberrance.php

Bogost, I. (2011) Persuasive Games: From Aberrance to Aesthetics. Gamasutra. The Art & Bussiness of Making Games. Consultado el 02/08/2011 en http://www.gamasutra.com/view/feature/6366/persuasive_games_exploitationware.php

DeKoven, B. (2011) New Games, still. Deep Fun. Consultado el 30/08/2011 en <http://www.deepfun.com/newgames.htm>

Dillon, B. A. (2006) SIGGRAPH Keynote: Designing Games for Process Intensity. Gamasutra. The Art & Bussiness of Making Games. Consultado el 12/10/2011 en http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=10267

Franklin, S. (2009) On Game Art, Circuit Bending and Speedrunning as Counter-Practice: 'Hard' and 'Soft' Nonexistence. CTheory. Consultado en marzo 2012 <http://www.ctheory.net/printer.aspx?id=609>

- Galloway, A. R. (2007) La no diversión. Consultado el 28/02/2011 en <http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/articulos/la-no-diversion>
- Garneau, P. A. (2001) Fourteen Forms of Fun. Gamasutra. The Art & Bussiness of Making Games. Consultado el 17/03/2011 en <http://accad.osu.edu/~pgarrett/730/gamasutra/Gamasutra-Fourteen-Forms-of-Fun.html>
- Hayward, D. (2005) Videogame Aesthetics: The Future! Gamasutra. The Art & Bussiness of Making Games. Consultado el 02/03/2011 en http://www.gamasutra.com/view/feature/2430/videogame_aesthetics_the_future.php
- Manovich, L. (1998) Navigable space. Consultado el 16/02/2011 en http://manovich.net/DOCS/navigable_space.doc
- Poskozim, R. (2009) The Pains of Being The Guy. The Escapist. Consultado el 18/01/2012 en http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_230/6835-The-Pains-of-Being-The-Guy
- Robertson, M. (2010) Can't play, won't play. Hide & Seek. Inventing new kinds of play. Consultado el 24/08/2011 en <http://www.hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play/>
- Vicente, J. L. d. (2011) Laboratorios. En la cocina de la cultura. El Cultural. Consultado el 12/01/2012 en http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/28590/Laboratorios_En_la_cocina_de_la_cultura
- Zagal, J. P., J. Rick, et al. (2006) Collaborative games: Lessons learned from board games. SIMULATION & GAMING 37. Consultado el 02/11/2011 en <http://facsrv.cs.depaul.edu/~jzagal/Papers/Zagal%20et%20al%20-%20Collaborative%20Games%20-%20Lessons%20learned%20from%20boardgames.pdf>
- Zichermann, G. (2011) The purpose of gamification. O'Reilly Radar. Insight, analysis, and research about emerging technologies. Consultado el 24/08/2011 en <http://radar.oreilly.com/2011/04/gamification-purpose-marketing.html>

Zimmerman, E. and F. Lantz (1999) Rules, Play and Culture: Towards an Aesthetic of Games. Consultado el 23/03/2011 en <http://www.ericzimmerman.com/texts/RulesPlayCulture.html>

5.2.2. CONFERENCIAS EN VIDEO

Aarseth, E. (2010). The Aesthetics of Bottom-Up. Conference on Computational Intelligence and Games. Copenhagen, IT University of Copenhagen. Consultado en marzo 2012 <http://vimeo.com/14416321>

Brathwaite, B. (2010). How I Dumped Electricity and Learned to Love Design. GDC. GDC. Consultado en marzo 2012 <http://www.gdcvault.com/play/1012259/Train-%28or-How-I-Dumped>

Garaizar, P. (2010). Aprendices: Sharing Knowledge TEDxBilbao. TED. Bilbao. Consultado el 06/09/2011 en <http://www.youtube.com/watch?v=kbvHvF3NkU>

Koljonen, J. (2010). Introduction to Nordic Larp. Nordic Larp Talks. Consultado en marzo 2012 <http://nordiclarptalks.org/post/576668918/introduction-to-nordic-larp>

LeBlanc, M. (2004b). Slides Mechanics, Dynamics, Aesthetics: A Formal Approach to Game Design. Lecture at Northwestern University. Consultado en marzo 2012 <http://algorithmancy.8kindsoffun.com/MDAnwu.ppt>

RiminiProtokoll (2010). Rimini Protokoll's Best Before (Rehearsal Footage) Consultado en marzo 2012 <http://www.youtube.com/watch?v=8q6K2u5rem4>

Stenros, J. (2011). Living Fiction. Experiential, Embodied and Participatory Aesthetics of Nordic Larp. Yoctobit. Madrid.

Tones, J. and J. Sánchez (2009). Por qué lo retro está de moda. E. Encounter. Bilbao. Consultado en marzo 2012 http://www.dailymotion.com/video/xa2o7b_videogames

Wieslander, E. (2010). Portraying Love and Trying New Genders Nordic Larp Talks. Consultado en marzo 2012
<http://www.youtube.com/watch?v=2c0yFnOhQwM>

Wilson, D. (2010). On abusive, ambiguous and broken games design. Semana del Videojuego de Fundación Telefónica. Madrid, Medialab-Prado Madrid. Consultado el 29/10/2010 en http://medialab-prado.es/article/videojuegos_desarrolladores_independientes

5.2.3. PÁGINAS WEB

Adams, E. (2007). "50 Greatest Game Innovations." Consultado el 10/08/2011 en http://www.businessweek.com/innovate/content/nov2007/id2007115_528484_page_4.htm

Antúñez, M. I. (2009). "Marcel·lí Antúñez: Sistematurgia." Consultado el 04/03/2012, en <http://medialab-prado.es/article/sistematurgia>

Bookchin, N. (1999). "The Intruder." Consultado el 16/02/2011, en <http://bookchin.net/projects/intruder.html>

Church, D. (1999). "Formal Abstract Design Tools." Consultado el 22/02/2011, en http://www.gamasutra.com/view/feature/3357/formal_abstract_design_tools.php

Claramonte, J. (2008). "Estética Modal: conceptos básicos". Consultado el 13/04/2011, en <http://jordiclaramonte.blogspot.com/2008/12/estetica-modal-conceptos-basicos.html>

Claramonte, J. (2010). "Estética y política del procomún." Laboratorio del procomún. Consultado el 10/05/2011, en http://medialab-prado.es/article/estetica_y_politica_del_procomun

Condon, B. (2011). "Youth of the Apocalypse Series, 2006-2008." Consultado el 27/12/2011, en <http://tmpspace.com/?portfolio=youth-of-the-apocalypse-2006-2008>

Güell, N. (2011). "Núria Güell." Consultado el 12/01/2012, en <http://www.nuriaguell.net/>

- Guez, E. (2010). "Entre théâtre et jeu vidéo." Consultado el 04/02/2012, en <http://museogames.com/?cat=4>
- Juul, J. (2005). "Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory. ." Consultado el 21/02/2011, en <http://www.half-real.net/dictionary/>
- Kearney, N. (2010). "It's New! It's New!" ELEARNSPACE. learning, networks, knowledge, technology, community. Consultado el 06/09/2011, en <http://www.elearnspace.org/blog/2010/11/08/its-new-its-new/>
- LeftHandRotation (2009). "Cortilandia o las primeras Fallas en Madrid " Left Hand Rotation. 2011, en <http://lefthandrotation.blogspot.com/2009/12/cortilandia-o-las-primeras-fallas-en.html>
- RadicalSoftwareGroup, R. (2005). "Prepared Playstation." Consultado el 15/02/2011, from <http://r-s-g.org/PP/>
- Schleiner, A., B. Condon, et al. (2001). "Velvet-Strike." Consultado el 16/02/2011, en <http://www.Opensorcery.net/velvet-strike/>
- Sniderman, S. (1999). "Unwritten Rules." The Life of Games. Consultado el 25/02/2011, from <http://www.gamepuzzles.com/tlog/tlog2.htm>
- Taylor, T. L. (2011). "Against Procedurality PhD course." Consultado el 06/09/2011, en <http://www.itu.dk/en/Forskning/Phd-uddannelsen/PhD-Courses/PhD%20Courses%202011/Against-Procedurality>
- Thomson and Craighead (1998). "Trigger Happy." Consultado el 15/02/2011, en <http://thomson-craighead.net/docs/thap.html>
- Villegas, D. (2011). "El arte contemporáneo como estilo del nuevo capitalismo." Contraindicaciones. Política, arte contemporáneo, amarillismo, proselitismo, demagogia. Consultado el 13/01/2012, en <http://www.contraindicaciones.net/2011/11/el-arte-contemporaneo-como-estilo-del-nuevo-capitalismo.html>
- Wilson, D. (2011). "On Dialogical Game Design Pt. 1: Agatha Christie." Consultado el 10/11/2011, en <http://www.copenhagengamecollective.org/2011/06/12/on-dialogical-game-design-pt-1-agatha-christie/>

5.2.4. ENTRADAS DE BLOGS

Anthropy, A. (2008). Masocore Games. Auntie Pixelante. 2011. Consultado el 28/10/2011 en <http://www.auntiepixelante.com/?p=11>

Barr, P. (2011). The Antagonist Is Present?. inininoutoutout Copenhagen. 2011. Consultado el 25/10/2011 en <http://www.pippinbarr.com/inininoutoutout/?p=2564>

Barr, P. (2011). The Artist Is Curious? inininoutoutout. Copenhagen. Consultado el 25/10/2011 en <http://www.pippinbarr.com/inininoutoutout/?p=2560>

Sanchez-Coteron, L. (2011). Listado de Festivales sobre Pervasive Games. YOCTOBIT Teatro Jugable. Madrid. 2011. Consultado el 31/08/2011 en <http://yoctobit.wordpress.com/2011/05/31/listado-de-festivales-sobre-pervasive-games-in-progress/>

Sánchez-Coterón, L. (2011). Listado de exposiciones de arte y videojuegos en España (in progress). Videojuegos y Cultura desde la periferia del arte. Madrid. Consultado el 02/03/2011 en <http://laracoteron.wordpress.com/2010/05/19/listado-de-exposiciones-de-arte-y-videojuegos-in-progress/>

5.3. JUEGOS CITADOS

1000 Blank White Cards. McQuillen Phoenix, N. (1974).

A Slow Year. Bogost, I. (2010).

Black & White. Lionhead Studios (2001).

BotFighters. It's Alive (2001).

Can you see me now? Blast Theory (2001).

Civilization. Meier, S. and Micro Prose (1991). Micro Prose.

Civilization IV. Firaxis Games (2005-07).

Civilization V. Firaxis Games (2010).

Civilization V. Age of Love. Eastwood – Real Time Strategy Group, (2008).

Counter-Strike. Counter-Strike Development Team (1999).

Dark Room Sex Game. Copenhagen Game Collective (2008).

Dear Esther. The Chinese Room (2008).

Desert Bus. Imagineering (1995). Absolute Entertainment.

Deus Ex. IonStorm (2000). Eidos Interactive.

Deus Ex: Human Revolution. Eidos Montreal (2011) Square Enix.

Diablo. Blizzard North (1996).

Doom. Id Software (1993).

Dungeons & Dragons. Tactical Studies Rules (1974).

El Señor de los Anillos. Knizia, R. (2000).

Enviro Bear. Smith, J. (2010)

EVE Online. CCPGames (2003). CCPGames.

Every Day The Same Dream. Molleindustria (2009).

Façade. Procedural Arts (2005).

Fahrenheit. Quantic Dream (2005). Atari.

Final Fantasy. Square Enix (1987). Square Enix

Gamebroker. Pello, D. y Derivart (2009).

Grand Theft Auto: San Andreas. Rockstar (2004).

Ground Zero. Jokinen, J. and J. Virtanen (1998). Turku (Finland).

Half Life. Valve Corporation (1998). Sierra Studios.

Halo 2. Bungie (2004). Microsoft.

Heavy Rain. Quantic Dream (2010). Sony Computer Entertainment.

I Wanna Be The Guy. O'Reilly, M. (2007).

Insectopia. Peitz, J. (2006).

Johann Sebastian Joust. Die Gute Fabrik, (2011).

- Judith*. Cavanagh, T. and S. Lavelle (2009).
- Leisure Suit Larry: Love for Sail*. Sierra On-Line (1996). Sierra On-Line.
- Little Big Planet*. Media Molecule (2008). Sony.
- Los Sims*. Maxis (2000). Electronic Arts.
- Lose, lose*. Gage, Z. (2009).
- Loved*. Ocias, A. (2010).
- Malfunction*. Essen, M. (2009).
- Mellan himmel och hav (Between Heaven and Sea)*. Wieslander, E. and K. Björk (2003).
- Minecraft*. Persson, M. (2011).
- Momentum*. Jonsson, S., E. Boss, et al. (2006).
- Monopoly*. Darrow, C. (1935).
- Noby Noby Boy*. Takahashi, K. (2009). Namco Bandai.
- Nomic*. Suber, P. (1982).
- PACMAN*. Namco (1980).
- Pong*. Atari (1972).
- Psychosomnium*. Söderström, J. (2008).
- Quake*. Id Software, J. Romero, et al. (1996).
- Quake 4*. Id Software. (2005).
- Radiator 1-1: Polaris*. Yang, R. (2009).
- Safety Instructions*. Barr, P. (2011).
- Sleep Is Death (Geisterfahrer)*. Rohrer, J. (2010).
- Space Invaders*. Taito (1978).
- Spore*. Wright, W. and Maxis (2008). Electronic Arts.
- Star Wars: Knights of the Old Republic*. BioWare (2003).
- Super Kid Fighter*. Carbon Defense League (1998).

Takeshi no Chousenjou. Kitano, T. (1986). Taito Co.

The Artist Is Present. Barr, P. (2011).

The Path. Tale Of Tales (2009).

The Stanley Parable. Cakebread (2011).

This is Infinity. Söderström, J. (2009).

Totem. Andreasen, P. S., K. Thurøe, et al. (2007).

Vem Gråter. Ericsson, M. (2005).

WarioWare D.I.Y. Intelligent Systems (2010). Nintendo.

We the giants. Groeneweg, P. (2009).

Wolfenstein 3D. idSoftware (1992).

World of Warcraft. BlizzardEntertainment, R. Pardo, et al. (2004).
BlizzardEntertainment.

BONUS i

DICZIONARIO

Este apartado anexo, que hemos denominado diccionario, compila y describe de un modo sucinto términos que han sido utilizados a lo largo de este estudio y que bien por tratarse de neologismos, bien por derivar de anglicismos, o por formar parte del vocabulario técnico específico de algunas de las materias que hemos estado analizando, creemos que pueden resultar ajenos o algo desdibujados para el lector neófito en estas materias.

AGONAL

Perteneciente o relativo a los certámenes, luchas y juegos públicos, tanto corporales como de ingenio. Perteneciente o relativo al combate; que implica lucha. *Fuente RAE*

ALGORITMO

En matemáticas, ciencias de la computación y disciplinas relacionadas, un algoritmo (del griego y latín, dixit algorithmus y este a su vez del matemático persa Al-Juarismi¹) es un conjunto pre-escrito de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas que permite realizar una actividad mediante pasos sucesivos que no generen dudas a quien deba realizar dicha actividad. Dados un estado inicial y una entrada, siguiendo los pasos sucesivos se llega a un estado final y se obtiene una solución. *Fuente WIKIPEDIA*

Conjunto ordenado y finito de operaciones que permite hallar la solución de un problema. *Fuente RAE*

BETA TESTER

Un Beta tester es un usuario de programas informáticos o de juegos pendientes de terminar su fase de desarrollo, o alcanzar un alto nivel de funcionamiento, pero que aún no son completamente estables. Los betatesters usan sus conocimientos y su tiempo para detectar errores en el diseño y el software y así poder informar de éstos para que los diseñadores y los desarrolladores los corrijan, o corregirlos ellos mismos. Algunas compañías los contratan para asegurarse de que sus juegos o sus programas van a funcionar lo mejor posible en el mercado, otros trabajan desinteresadamente ofreciendo soporte y ayuda a ciertas comunidades, como la de código libre. Generalmente el betatester comparte una cierta afinidad con el juego o la aplicación puesta a prueba en cuestión, de ahí el entusiasmo por probarla, verificar nuevas funcionalidades y detectar anomalías en pos de mejorar el desarrollo del juego o la herramienta en cuestión. *Fuente WIKIPEDIA.*

BUG

Un defecto de software (software bug en inglés), es el resultado de un fallo o deficiencia durante el proceso de creación de programas de ordenador o computadora (software). Dicho fallo puede presentarse en cualquiera de las etapas del ciclo de vida del software aunque los más evidentes se dan en la etapa de desarrollo y programación. Los errores pueden suceder en cualquier etapa de la creación de software. *Fuente WIKIPEDIA.*

CINEMÁTICA

Son secuencias de piezas de video intercaladas en los juegos sobre las cuales el jugador tiene un control nulo o limitado, que cambian la experiencia de juego y se utilizan para avanzar en la trama, fortalecer el desarrollo del personaje principal, introducir nuevos personajes enemigos, presentar información sobre el pasado de la historia, diálogos o pistas. *Fuente WIKIPEDIA.*

CONCEPT ART

El concept art son las ilustraciones mediante las cuales se define la presentación visual de un diseño, una idea, una escena o un estado de ánimo antes de su representación final en películas, videojuegos, trabajos de animación, comics, escenografía, diseños de moda, diseños arquitectónicos, etc. *Fuente WIKIPEDIA.*

EMULADOR

En informática, un emulador es un software que permite ejecutar programas o videojuegos en una plataforma (sea una arquitectura de hardware o un sistema operativo) diferente de aquella para la cual fueron escritos originalmente. A diferencia de un simulador, que sólo trata de reproducir el comportamiento del programa, un emulador trata de modelar de forma precisa el dispositivo de manera que este funcione como si estuviese siendo usado en el aparato original. Un uso popular de los emuladores es el de imitar la experiencia de los videojuegos de máquinas recreativas o videoconsolas en computadoras personales, o el poder ser jugados en otras videoconsolas. La emulación de videojuegos de sistemas antiguos (*abandonware*) en las modernas computadoras personales y videoconsolas de hoy día resulta generalmente más cómoda y práctica que en los dispositivos originales. Sin embargo, puede ser requerido a los creadores de emuladores una licencia de software para escribir programas originales que dupliquen la funcionalidad de la rom y BIOS del hardware original, lo que comúnmente se conoce como *high-level emulation* o emulación de alto nivel. *Fuente WIKIPEDIA.*

EMERGENCIA

La emergencia hace referencia a aquellas propiedades o procesos de un sistema no reducibles a las propiedades o procesos de sus partes constituyentes. Se trata de procesos de aparición de estructuras complejas a partir de reglas simples. Ver Sistemas Emergentes. *Fuente WIKIPEDIA.*

ENGINE

Un motor de juego (*engine*) es un sistema diseñado para la creación y desarrollo de videojuegos. Los principales motores de juego proporcionan un marco de software utilizado por desarrolladores para crear juegos de consola y ordenador. La funcionalidad básica proporcionada típicamente por un motor de juego incluye un motor de renderizado ("render") para gráficos en 2D o 3D, un motor de físicas o de detección de colisiones (y la respuesta de choque), sonido, secuencias de comandos, animación, inteligencia artificial, redes, transmisión de la memoria, gestión, soporte de localización y escenarios gráficos. El proceso de desarrollo de juegos a menudo se economiza, en gran parte, mediante la reutilización / adaptación del mismo motor de juego para crear juegos diferentes. *Fuente WIKIPEDIA.*

FAMICOM

Nintendo Entertainment System (conocida también como NES o Nintendo NES) fue una videoconsola de ocho bits perteneciente a la tercera generación en la industria de los videojuegos. Fue lanzada por Nintendo en Norteamérica, Europa y Australia entre 1985 y 1987. En la mayor parte del continente asiático, incluyendo a Japón (donde se comercializó por primera vez en 1983), China, Vietnam, Singapur y Filipinas se la conoció con el nombre de Family Computer, abreviado comúnmente como Famicom. *Fuente WIKIPEDIA.*

FANTASY SPORTS

Un *fantasy sport* es un juego donde los participantes actúan como propietarios de un equipo imaginario que deben construir y que compite contra los dueños de otros equipos imaginarios a partir de las estadísticas generadas por los verdaderos equipos o jugadores individuales de un deporte profesional. Probablemente, la variante más común convierte las estadísticas de estos juegos reales en puntos que se compilan y se suman de acuerdo a una lista seleccionada por la persona que diseña el equipo imaginario. Estos sistemas de puntos suelen ser lo suficientemente simples para ser calculado manualmente por un "árbitro de la liga." Las variantes más complejas utilizan modelos informáticos de juegos reales basados en

la información estadística generada por los deportes profesionales.

Fuente WIKIPEDIA.

GAMIFICACION

Calco del anglosajón *gamification*, se trata del uso de técnicas y mecánicas de diseño de juegos para resolver problemas y atraer al público. Por lo general el vocablo *gamification* se utiliza para intensificar la experiencia en aplicaciones y procesos que no son juegos (conocidos como *funware*), con el fin de animar a la gente a que las utilice. La *gamification* trata de hacer que la tecnología sea más atractiva animando a los usuarios a participar en comportamientos deseados por el desarrollador, mostrando un camino hacia la maestría y la autonomía y aprovechando la predisposición psicológica de los seres humanos para participar en juegos. Esta técnica puede animar a la gente a realizar tareas que normalmente consideran aburridas, como completar encuestas, comprar, llenar formularios de impuestos, o la leer ciertas páginas web. *Fuente WIKIPEDIA.*

HUD

En informática, principalmente en los videojuegos, se llama HUD (del inglés: "Head-Up Display") a la información que en todo momento se muestra en pantalla durante la partida, generalmente en forma de iconos y números. Los HUD suelen mostrar datos como el número de vidas, los puntos, el nivel de salud y protección de un personaje de juego, un mini-mapa etc. dependiendo del juego. *Fuente WIKIPEDIA.*

INGENIERÍA INVERSA

Es un método de análisis para la obtención de información de la construcción o diseño de un producto accesible al público a partir del mismo producto. Se denomina así porque avanza en dirección opuesta a las tareas habituales de ingeniería, que consisten en utilizar datos técnicos para elaborar un producto determinado. Se trata de una posibilidad a disposición de las empresas para la

producción de bienes mediante el copiado de productos. En general, si el producto u otro material que fue sometido a ingeniería inversa fue obtenido de forma apropiada, el proceso es legítimo y legal. De la misma forma pueden fabricarse y distribuirse legalmente los productos genéricos creados a partir de la información obtenida de la ingeniería inversa, como es el caso de algunos proyectos de Software libre ampliamente conocidos. *Fuente WIKIPEDIA.*

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

En ciencias de la computación se denomina inteligencia artificial (IA) a las inteligencias no naturales en agentes racionales no vivos. John McCarthy, acuñó el término en 1956: " Es la ciencia e ingeniería de hacer máquinas inteligentes, especialmente programas de cómputo inteligentes." Para explicar la definición anterior, entiéndase un Agente inteligente como un desarrollo que permite pensar, evaluar y actuar conforme a ciertos principios de optimización y consistencia, para satisfacer algún objetivo o finalidad. De acuerdo al concepto previo, racionalidad es más general y por ello más adecuado que inteligencia para definir la naturaleza del objetivo de esta disciplina. Por lo tanto, y de manera más específica la inteligencia artificial es la disciplina que se encarga de construir procesos que al ser ejecutados sobre una arquitectura física producen acciones o resultados que maximizan una medida de rendimiento determinada, basándose en la secuencia de entradas percibidas y en el conocimiento almacenado en tal arquitectura. Los sistemas de IA actualmente son parte de la rutina en campos como economía, medicina, ingeniería y la milicia, y se ha usado en gran variedad de aplicaciones de software, juegos de estrategia como ajedrez de computador y otros videojuegos. *Fuente WIKIPEDIA.*

JUEGOS CAZA DEL TESORO

La búsqueda del tesoro es una denominación común para juegos en los que los jugadores deben encontrar diferentes objetos o localizaciones escondidas a partir de una serie de pistas. Las variaciones sobre esta base de juego pueden ser infinitas: se puede jugar en exteriores, en interiores, en una

habitación, en todo un país, un único jugador, múltiples jugadores, etc. *Fuente WIKIPEDIA.*

JUEGOS DE DISPARO EN PRIMERA PERSONA (First Person Shooters-FPS)

Los videojuegos de disparos en primera persona, también conocidos como FPS (siglas en inglés de first-person shooter), son un género de videojuegos y subgénero de los videojuegos de disparos en los que el jugador observa el mundo desde la perspectiva del personaje protagonista. *Fuente WIKIPEDIA.*

JUEGOS DE ROL

Un juego de rol (traducción típica en castellano del inglés role-playing game, literalmente 'juego de interpretación de papeles') es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Cuando una persona hace el papel de X significa que está interpretando un papel que normalmente no hace. *Fuente WIKIPEDIA.*

JUEGOS DE PLATAFORMA

Un juego de plataformas es un videojuego se caracteriza por exigir al jugador que salte hacia y desde plataformas suspendidas o sobre obstáculos. Debe ser posible controlar estos saltos y caer de las plataformas de saltos o se pierda. El elemento unificador más común de este género de videojuegos es el botón de salto. *Fuente WIKIPEDIA.*

JUEGOS SHOOT-EM-UP

Los shoot 'em ups son un subgénero muy específico de los shooters, donde el jugador tiene un control limitado sobre su movimiento: por ejemplo, un shooter 2D en el que la pantalla se mueve

progresivamente hacia adelante, impidiendo al jugador retroceder.

Fuente WIKIPEDIA.

MACHINIMA

El término Machinima es un neologismo que hace referencia a la creación de piezas audiovisuales de animación en tiempo real, utilizando los motores gráficos de los videojuegos. Etimológicamente se trata de la contracción de los términos MACHINE y CINEMA y fue acuñado primeramente por dos PIONEROS del genero como Hugh Hancock y Anthony Bailey. En términos más accesibles, para gente poco FAMILIARIZADA con el lenguaje de los videojuegos, podemos hablar de Machinima como el metraje producido a partir de escenarios, personajes y entornos de videojuegos. También podemos utilizar el término Machinima para referirnos al género al que da lugar dicha técnica. Se trata de un fenómeno emergente descrito como convergencia entre los mundos del videojuego, el cine y los nuevos medios.

MOD

En el mundo de los videojuegos un mod (del inglés modification) es una extensión que modifica un juego original proporcionando nuevas posibilidades, ambientaciones, personajes, diálogos, objetos, etc.

Prácticamente todos los juegos modernos incorporan herramientas y manuales para que exista la posibilidad de modificarlos y así crear el mod.

Aunque anteriormente las comunidades de modders (creadores de mods) eran no oficiales y estaban integradas por un reducido número de participantes, actualmente se ve el interés de las compañías en tener una base de fans que no sólo juegue, sino que además cree estos contenidos no oficiales para extender la vida de los juegos durante, en algunos casos, muchos años más. Actualmente se puede ver a las compañías dando el primer empujón a las comunidades de modders, dándoles las herramientas, los tutoriales y el soporte necesario para que los fans se involucren más en los juegos. *Fuente WIKIPEDIA.*

MUNDO ABIERTO (sandbox)

Un videojuego de mundo abierto es aquel que ofrece al jugador la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad. El término se usa a menudo alternativamente a otros como *sandbox* y *free-roaming* sin embargo, los términos mundo abierto y free-roaming describen el ambiente del juego en sí y alude más a la carencia de cualquier tipo de barrera artificial, en oposición a las paredes invisibles y la aparición de otras pantallas que suelen ser comunes en los videojuegos lineales. Por su parte, el término sandbox se refiere a la mecánica de un videojuego y cómo el jugador se entretiene con su capacidad para jugar creativamente, sin límites estructurales artificiales y sin *una manera correcta* de jugar el videojuego. Pese a su denominación, muchos videojuegos de mundo abierto mantienen ciertas restricciones en algunos puntos de la historia, ya sea debido a limitaciones absolutas de diseño del juego o limitaciones temporales (tales como zonas bloqueadas) impuestas por la linealidad del videojuego. *Fuente WIKIPEDIA.*

NARRATIVA INTERACTIVA

Dispositivos narrativos en los que los usuarios crear o influyen en una historia dramática a través de acciones, ya sea mediante la emisión de órdenes al protagonista de la historia, o actuando como director de los acontecimientos en la narrativa. La narrativa interactiva es un medio donde la narrativa y su evolución son manipuladas en tiempo real por un usuario. Esta disciplina combina narrativa y diseño de juegos interactivos para formar experiencias interactivas que permiten al jugador ser testigo de la misma de modo navegable, participativo y dramático en tiempo real. *Fuente WIKIPEDIA.*

PNJ (personaje no jugable)

Un personaje no jugador, término a menudo abreviado con la sigla PNJ, es un personaje controlado por el director de juego en el curso

de una partida de rol. Cuando esta definición se refiere a los videojuegos de rol, un PNJ es generalmente parte del programa y no está controlado por ningún jugador. *Fuente WIKIPEDIA.*

ROM

Una imagen ROM, o simplemente ROM, es un archivo informático que contiene una copia de los datos de un chip de memoria de solo lectura, a menudo de cartuchos de videojuegos o del tablero de mandos de una máquina recreativa. El término es usado frecuentemente en el contexto de emulación, en la cual videojuegos antiguos son copiados a archivos ROM en ordenadores actuales y pueden, usando una parte de software conocido como emulador, ser jugados en el nuevo ordenador. Las imágenes ROM también son usadas cuando se desarrollan para sistemas embebidos. El software con el que está siendo desarrollado para los ordenadores integrados es a menudo escrito en archivos ROM para testeado en un ordenador estándar antes de ser escrito en un chip ROM para uso en sistemas integrados embebido. A día de hoy, este artículo trata principalmente del uso de las ROM en relación a la emulación. *Fuente WIKIPEDIA.*

SERENDIPIA

Una serendipia es un descubrimiento o un hallazgo afortunado e inesperado. Se puede denominar así también a la casualidad, coincidencia o accidente. El término serendipia deriva del inglés *serendipity*, neologismo acuñado por Horace Walpole en 1754 a partir de un cuento tradicional persa llamado *Los tres príncipes de Serendip*, en el que los protagonistas, solucionaban sus problemas a través de increíbles casualidades. El término *de chiripa*, mucho más utilizado en lenguaje coloquial, podría considerarse también como un sinónimo de serendipia, si bien se tiene como un modismo de uso no general en el mundo hispanoparlante, se usa con una connotación más bien festiva y se refiere comúnmente a casualidades o eventos fortuitos en la vida cotidiana, incluso a hechos intrascendentes. *Fuente WIKIPEDIA.*

SISTEMAS EMERGENTES

Se trata de sistemas complejos de adaptación que despliegan comportamientos emergentes.¹ Se caracterizan por resolver problemas, al menos en apariencia, espontáneamente; es decir, sin recurrir a una inteligencia de tipo centralizado o jerarquizado (descendente), sino de forma ascendente, desde la base, a partir de masas de elementos relativamente no inteligentes. El comportamiento separado, individual, de cada uno de los agentes, al aumentar la escala comienza a producir un comportamiento colectivo propio de un nivel de organización superior, a pesar de la aparente carencia de organización en forma de leyes o instrucciones provenientes de una autoridad superior. *Fuente WIKIPEDIA.*

SOFTWARE PROPIETARIO

El software propietario (también llamado privativo, de código cerrado o software no libre) es cualquier programa informático en el que el usuario tiene limitaciones para usarlo, modificarlo o redistribuirlo (esto último con o sin modificaciones). *Fuente WIKIPEDIA.*

BONUS ii.

ARTÍCULO ANEXO

MASOCORE O LA ESTÉTICA DEL ATROPELLO

Publicado en Mondo Pixel vol. 3, noviembre 2010, pp. 65-76

MASOCORE O LA ESTÉTICA DEL ATROPELLO

*"If you want a lover, I'll do anything you ask me to,
And if you want another kind of love, I'll wear a mask for you (...)
Or if you want to strike me down in anger,
Here I stand. I'm your man"*
Leonard Cohen

El termino masoquismo hace referencia a la obtención de placer al ser víctima de actos de crueldad o dominio. Esta es la raíz de la expresión anglosajona Masocore, pero también el núcleo del concepto, que denomina a ese tipo de videojuegos que se basan en modelos de jugabilidad que frustran de algún modo las expectativas iniciales del jugador estándar y sacian las de alguno otro tipo de jugadores...

La pulsión del sexo y la del juego tienen compases similares y el instinto que lleva a un jugador a sentirse manipulado por el diseñador del juego tiene alguna similitud más que obvia con el impulso descrito por el escritor austriaco **Leopold von Sacher-Masoch** en su novela *La Venus de las Pielas* (1870), de hacerse atar, azotar y humillar, en este caso, por una mujer corpulenta vestida con pieles. Los jugadores con tendencia a este modelo de juego son la versión contemporánea de aquellos personajes retratados por el austriaco, en la segunda mitad del XIX. El jugador de masocore firma una suerte de contrato tácito de esclavitud con el dispositivo de juego que le ofrece el diseñador del mismo y por ende, con el propio diseñador.

Porque efectivamente, al otro lado de esta parafilia jugable, se encuentra la figura del diseñador de juegos masocore. Tal y como afirman diferentes autores como **Douglas Wilson** y **Miguel Sicart**¹,

¹ Douglas Wilson, Miguel Sicart. *Abusing the Player, and Making Them Like it Too!* En Proceedings of the Digital Games Research Association (DiGRA '09). Londres, UK. Septiembre, 2009 <http://www.copenhagengamecollective.org/research/>

Anna Anthropy² o algunos editores en **Giant Bomb**³, el masocore en su núcleo creativo, parece hablarnos de una postura estética, muy al margen de las corrientes predominantes, por parte del diseñador. Este tipo de juegos trabajan con la frustración como discurso estético, con la satisfacción de llevar más allá del desaliento al jugador.



Fig. 01 *Mighty jill off* (Dessgeega Games, 2008) es un videojuego de plataforma, de scroll vertical, que revisa la clásica historia de salvemos a la princesa y transforma a este típico personaje pasivo, habitualmente víctima de su destino, en una dominatrix exigente. La protagonista del juego (ambos personajes son femeninos), es lanzada desde lo alto de la torre y debe llegar de nuevo hasta donde se encuentra esta reina del sado, para conseguir únicamente su aprobación. En este juego no buscaremos salvarle de nada, ni de nadie.

² Anna Anthropy, Auntie Pixelante (2008). *Masocore games*. (Consultado en agosto 2010) <http://www.auntiepixelante.com/?p=11>

³ Editor desconocido, Giant Bomb. *Masocore*. (Consultado en agosto 2010) <http://www.giantbomb.com/masocore/92-1165/>

Dejaremos para otra ocasión juegos como ***Mighty jill off*** (*Poderosa masturbación femenina*, sería la traducción a un castellano un poco menos quinqui que la versión original), en los que el sadomasoquismo forma parte de la narración explícita del juego. *Mighty jill off* podría darnos para un buen repaso sobre género, sexualidad y videojuegos, además de tratarse de uno de esos ejemplos muy acertados en los que la mecánica de juego refuerza de algún modo el mensaje, sin embargo nos vamos a centrar en ese otro tipo de desarrollos en los que el diseñador fuerza una relación mucho más tensa con el jugador, la mayoría de las veces a nivel formal o instrumental, aunque también veremos casos en los que esta tensión puede verse intensificada a nivel narrativo, emocional o de experiencia. En general el núcleo conceptual de este tipo de juegos tiene más que ver con el tipo de interacción entre el jugador y el juego -como extensión de la figura del diseñador-, que con la presentación de una serie de hechos que narren relaciones de sado-masoquismo.

Existen diferentes corrientes de desarrollo dentro del masocore y también distintas clasificaciones según los conceptos de taxonomía elegidos por los varios autores que han revisado el género⁴. Aunque aún asistimos a una cierta falta de consenso en cuanto a la categorización formal exhaustiva, en la mayoría de los casos, los diferentes investigadores que han abordado el tema coinciden en que entender estos sistemas de juego, requiere ir un paso más allá de las convenciones habituales de los géneros clásicos por parte del jugador.

1. EL CASTIGO: MASOCORE INSTRUMENTAL Y JUGADORES HARDCORE

El masocore que he denominado instrumental es quizás la más conocida de todas las tendencias del género. Nos referimos a aquellos juegos cuyo nivel de desafío es tan alto que en algunos casos roza lo absurdo y que parecen pensados en exclusividad para un público objetivo como es el del jugador experimentado, curtido en mil partidas, con una coordinación y control extremo de la motricidad

⁴ Ver referencias 1, 2 y 3 de este artículo.

fin a sobre el mando de juego. Juegos que retan las habilidades de los usuarios de dedos hábiles y mentes más rápidas.

Muchos de los casos que nos encontramos dentro de esta categoría son videojuegos de plataforma. **Kaizo Mario World** es probablemente el más famoso de ellos. La traducción del término japonés “kaizo” es algo parecido a modificado o pirateado. Renombrado por los jugadores anglosajones como Asshole Mario (Mario cabroncete...), se trata de una serie de modificaciones de varios niveles del Super Mario World para la consola Super Nintendo Entertainment System (SNES). El diseño original de Kaizo Mario World se le atribuye al hacker de roms japonés **T. Takemoto** y según la documentación que existe en internet sobre el juego, este desarrollo fue creado como parte de un desafío que T. Takemoto lanzó a su amigo R. Kiba. De hecho muchos de los videos que encontramos en youtube sobre este mod, están supuestamente jugados por R. Kiba. La fecha exacta de creación no está documentada, pero la mayoría de la información que encontramos en internet sobre Kaizo Mario data del año 2007⁵.

A excepción de algunos videos de jugadas grabados bajo la mediación de dispositivos tipo ralentización del juego o marcas de salvado adicionales, en los que podemos ver una serie de niveles jugados de continuo⁶, la mayoría de la documentación videográfica sobre este mod nos muestra infinitas muertes de Mario para conseguir pasar cada nivel.

No sabemos si a pesar o a partir de su altísimo grado de dificultad Kaizo Mario se ha hecho considerablemente famoso en la comunidad de jugadores hardcore. No en vano es uno de esos juegos que ocupan post y post en los foros especializados. Si bien es cierto que este tipo de prácticas sobre revisiones de diseños de jugabilidad clásicos, que persiguen conseguir dinámicas imposibles

⁵ Serie de videos colgados por el usuario Sibladeko en youtube. *Asshole Mario Stage 1* (Consultado en agosto 2010) <http://www.youtube.com/watch?v=r86NLwCYXfk>.

En los comentarios hay enlaces a otros videos de Kaizo Mario, todos de la misma fuente. Para jugarlo se puede descargar de internet la primera y la segunda edición de Kaizo Mario World y el emulador de SNES. (Consultado en agosto 2010) http://rs14.rapidshare.com/files/84854939/KaizoMarioWorld12_xko.rar

⁶ Video subido el 13 agosto 2007 a youtube por el usuario Maxxim202. *Kaizo Mario World: World 1* (Consultado en agosto 2010)

<http://www.youtube.com/watch?v=teAgRZX4hbY>

de jugar, han acabado convirtiéndose en tendencia en los últimos tiempos -parece que cualquiera puede hacer un diseño injugable-, no todo el mundo sabe darle el ritmo y la originalidad que un juego debe tener para enganchar al jugador. Sin embargo si revisamos Kaizo Mario, nos podemos dar cuenta de que no estamos hablando de un diseño frívolo de niveles insuperables, sino que en general T. Takemoto trabaja sobre la habilidad y el conocimiento previo del jugador sobre Super Mario World, eso sí, con un nivel de obstáculos realmente elevado. Quizás la única licencia de arbitrariedad que se permite en ese sentido Takemoto, el único reproche que podríamos hacerle en este sentido, es la existencia de algunos bloques invisibles que nos llevan de modo irremediable a la muerte. El resto de retos del juego solo necesitan de experimentación, habilidad, mucha paciencia y como comenta Ryan Richter en su revisión del juego⁷, de un uso más que pronunciado de los puntos de salvado.

En una época en la que la tendencia de las grandes compañías es abrir el juego hacia nuevos públicos menos especializados, esta parte de la producción de masocore parece centrarse en los intereses, los retos y desafíos propios del jugador más avezado. En ese sentido, desde un discurso menos condicionado por la corrección política, podríamos concebirlo como una corriente contracultural, como un intento por ampliar los límites del medio. También es posible que en algún caso veamos cómo dentro del contexto del discurso mayoritario, de lo políticamente correcto, este tipo de prácticas se definen como una especie de gueto contrario a la democratización del videojuego...

Casual games y ludocapitalismo

El acto de jugar mediado por la estructura del juego de ordenador (o en inglés game-mediated play), tiene por desgracia mucho que ver con la realidad del videojuego como producto cultural. En esta época que nos ha tocado vivir de audiencias mayoritarias, de diseños cómodos, complacientes y de juegos accesibles, la democratización del acceso operativo al videojuego parece tener un componente ético y sin embargo tiene probablemente mucho más que ver con una oscura estilización de la popularización, con intereses

⁷ Ryan Richter. *Kaizo Mario Technical Questions* (Consultado en agosto 2010) <http://iis.goropa.com/ryanr/KaizoMario/faq.html>

relacionados con el aumento del consumo del videojuego como producto cultural, con la figura del jugador como cliente y la del diseñador de juegos como proveedor de contenidos. Lo sabemos, la ideología de cuidar del jugador forma parte del lenguaje de perpetuación del sistema de consumo. Por otro lado, la evasión a través del entretenimiento forma parte, junto al éxito a través de una imagen social integrada y al materialismo relacionado con el consumo, de esa triada impuesta por el sistema de valores que implícitamente nos subyuga y nos conmina a hacer y tener. En realidad todo esto forma parte de un mismo proceso, del lado más oscuro de los procesos lúdicos.

El delicado equilibrio entre difícil e injusto

Dejando de lado las tendencias generales de la industria, el tema de la dificultad en los videojuegos es un dilema constante entre los diseñadores del gremio. Cómo medir la delgada línea existente entre dificultad y frustración. En los años 80 los diseñadores eran bastante menos correctos con el discurso hacia el público y creaban juegos con unos niveles de dificultad directamente proporcionales a la limitación de sus gráficos. Ahora en términos generales, según los manuales de cordialidad con el jugador, se supone que el acierto del diseñador es mantener el equilibrio entre la capacidad de resolver desafíos de su jugador objetivo y la dificultad que ofrece su juego, pero claro, el abanico de jugador objetivo es muchísimo más amplio de lo que era en épocas precedentes.

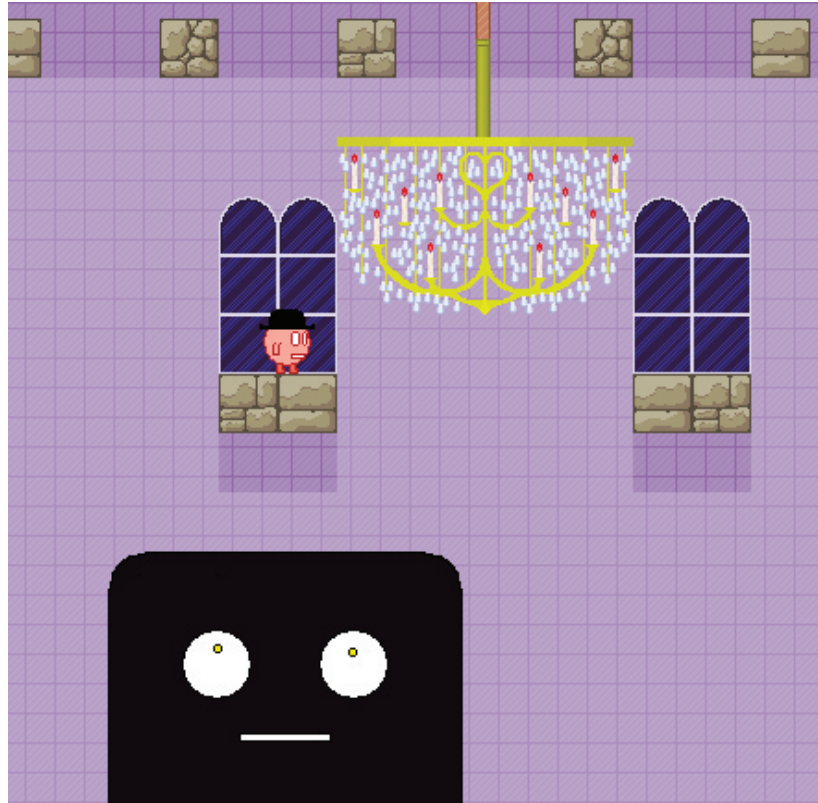


Fig. 02 *You Have To Burn The Rope* (2008), Mazapan Games.

En este sentido nos encontramos con proyectos en los que se plantean jugabilidades con dificultad adaptativa, como por ejemplo **fiOw** (Jenova Chen, 2006. Revisado en el suplemento Hard Code del volumen 1 de *Mundo Pixel*). Desde otro tipo de propuestas más gamberras y anecdóticas, aparecen pequeños juegos como **You Have To Burn The Rope** (Mazapan Games, 2008) que ridiculizan la extrema facilidad que predomina en muchos de los juegos que salen al mercado en la actualidad. Se trata de un mini juego extremadamente corto y fácil que termina con una cancioncilla pop a modo de burla.

Por su lado, los diseñadores de **masocore instrumental** lo tienen más fácil, no necesitan incluir en sus desarrollos estrategias comerciales, cálculos mercantiles, técnicas de mercadotecnia, ni presuponer un cupo específico de atracción de público. Saben que sus usuarios objetivos son una minoría. Crean única y exclusivamente para aquellos que demandan ese tipo de castigos constantes que aporta la dificultad extrema. En estos supuestos el diseñador de videojuegos acaricia el papel de sádico, dentro de la

arquetípica dualidad maestro/esclavo. “Se trata de hacerlos sufrir de una manera que puedan soportar y que por esos cosquilleo del deseo, consigan además disfrutar”. Comenta el crítico de videojuegos **Kieron Gillen** en su columna del **Rock Paper Shotgun**.

Es el caso del videojuego **This is Infinity** (Jonatan Söderström a.k.a. Cactus, 2009), en el cual la curva de aprendizaje es extremadamente laxa o mejor dicho inexistente. This is Infinity es un viaje lisérgico en primera persona (punto de vista subjetivo, WASD y ratón al más puro estilo shooter), a través de un bosque sintético, posiblemente no apto para epilépticos. La primera idea que Cactus tenía en mente al diseñar el juego era que el jugador experimentase una sensación de desconcierto, para en un segundo momento sentir un alto grado de placer al descifrar los objetivos del juego. Tal y como afirma el propio **Jonatan Söderström** “El problema es que el juego no tiene una curva de dificultad bien definida y realmente comienzas a jugar con una alta posibilidad de empezar la experiencia por el área más complicada del videojuego”. Debido a esta inaccesibilidad y a las quejas de los primeros jugadores que testearon el proyecto, entre ellos algunos amigos del propio Cactus, el desarrollador se vio conminado a ofrecer en su web unas mínimas explicaciones en un breve resumen del juego e incluso un escueto tutorial sobre cómo superar los diferentes niveles.

2. LA CONFUSIÓN: MASOCORE DEL DESCONCIERTO Y EL PODER DEL DISEÑADOR

Si una gran parte del cuerpo de los juegos que conocemos como masocore se centran en un tipo de desafío instrumental más que intelectual, o por lo menos esta es su faceta con más repercusión en los foros especializados como hemos visto mas arriba, existen otro tipo de videojuegos que retan al jugador desde ángulos mas mentales, mas especulativos. Repasaremos una versión de desarrollos masocore que navega entre estas dos aguas, lo operativo y lo conceptual.

El **masocore de confusión** hace referencia a ese tipo de juegos en los cuales las convenciones del género al que pertenece son violadas en favor de lógicas absurdas o gratuitas y de cierta aleatoriedad, dando lugar a un tipo de género que nos acerca al fallo

del jugador como si de una técnica narrativa se tratase. Esta corriente trasgrede las convenciones del género, juega con las expectativas lógicas del jugador, y consigue con ello descentrarle y crear en él un estado de confusión.

Debo aclarar que para revisar algunos de los resortes de este tipo de juegos, me voy a ver obligada a explicitar parte importante de la trama argumental y narrativa, las reglas, las mecánicas de juego, etc. con lo cual solo cuento con la posibilidad de que después de una intensa noche de cervezas, olvidéis estos comentarios y podáis redescubrir por vosotros mismos estas experiencias, sin odiarme.

Psychosomnium (Jonatan Söderström a.k.a. Cactus, 2008) es un pequeño juego de plataforma experimental, con una lógica un tanto onírica. Nos adentramos en el sueño de Jimmy, en el clásico scroll horizontal y al poco tiempo nuestro personaje muere. Pero no es una muerte gratuita, necesitamos morir para que el sueño pueda seguir adelante. A partir de ese momento continuamos jugando con el NPC (non-player character) que nos hemos encontrado. “¡ Este es su sueño, Jimmy no puede morir ¡” asegura otro de los personajes no jugables del viaje. “Jimmy se ha suicidado”. Este es el primer golpe sorpresa para el jugador. Más adelante, deberemos cambiar de eje en el juego, es decir hacer uso del scroll en sentido izquierdo, lo que es igual a retroceder en nuestro código occidental, para poder avanzar en el sueño. Nos encontramos en otra realidad diferente a la lógica lineal. Así se van dando relevo una serie de personajes. Uno de los pasajes del juego suma a este tipo de masocore del desconcierto, la dificultad operativa de una fase arto difícil de superar. El nivel en el que jugamos con la abeja es de esos tramos de juego que requieren de habilidad máxima. Es, cerca del final del juego, una prueba de paciencia, de superación del estrés de morir una y otra vez. El sonido del juego, a ratos más que perturbador, ayuda a ampliar la sensación de desasosiego en el jugador. Finalmente, en una especie giro novelístico de ciencia ficción, la propia plataforma se convierte en un personaje.



Fig. 03 Jonatan Söderström a.k.a Cactus (Göteborg, Suecia, 1985) es uno de los diseñadores de videojuegos independientes contemporáneos más prolíficos. Muchos de sus juegos luchan contra las lógicas realistas, como una postura de ética personal en sus diseños, en los cuales intenta reforzar la experiencia del jugador más allá de la narratividad. La introducción del factor de confusión como elemento de diseño en sus juegos, tiene como referente directo, según sus propias palabras, a autores de la talla de William Burroughs, Alejandro Jodorowsky, David Lynch, Philip K. Dick, Stanley Kubrick, Shintaro Kago o J. G. Ballard.

Esta corriente del masocore nos ofrece la posibilidad de innovar o de ir más allá de las fronteras de lo comúnmente aceptado en el medio, pero también de desconcertar al jugador por medio de un dialogo directo con el diseñador a través propio juego. **Loved** (Alexander Ocias, 2010)⁸ trata de dos temas tan pertinentes en este contexto como la dominación y el poder. Es otro ejemplo más de un juego de plataforma con aspecto sencillo y una gran carga semántica incluida en su diseño de juego. Al comienzo de la partida tenemos que responder un par de preguntas y el juego nos contesta en un tono bastante autoritario e intrigante. El sonido nos ayuda a introducirnos en una atmosfera verdaderamente inquietante. Manejamos una criatura un tanto asexuada y mientras avanzamos por la plataforma en blanco y negro, el juego nos va dando órdenes. No toques esto, salta aquí, no hagas lo otro. Nosotros como jugadores tenemos la “libertad” de obedecer o no estas premisas y dependiendo de nuestro grado de obediencia el mundo por el que

⁸ Puedes jugarlo online en <http://javisgames.com/games/loved/> (Consultado en agosto 2010)

discurrirnos se transforma de un modo u otro. Si somos unos jugadores obedientes, recibiremos mensajes indulgentes y el mundo por el que trascurrimos será benevolente con nosotros. Si osamos desobedecer, el mundo comienza a transformarse en un paisaje de colores histriónicos más difícil de jugar –la percepción es mas confusa- y recibiremos improperios por parte de la voz. La voz misteriosa nos da la sensación de estar viviendo directamente el reto mano a mano con el diseñador del juego. Esta visibilidad de la figura del diseñador nos perturba. No estamos acostumbrados a que la mente tras la maquina nos hable directamente, cara a cara.

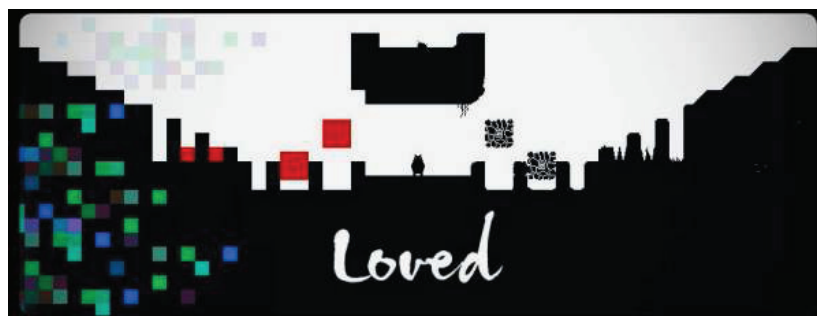


Fig. 04 Loved es una pequeña joya de orfebrería del diseñador y artista australiano Alexander Ocias. Este browser game, desarrollado en flash en unos 6 meses, es un bizarro ejercicio de confrontación directa entre el diseñador y el jugador. Según el autor, la motivación principal surge del cansancio sobre los motivos recurrentes y de la necesidad de estímulos más profundos y maduros que los que habitualmente nos encontramos en la mayoría de los juegos comerciales. El juego explora un espacio que las grandes producciones ignoran.

3. LA ERÓTICA: MASOCORE CONCEPTUAL Y TERRORISMO POÉTICO.

La excitación en su máxima expresión está directamente relacionada con esos estímulos que van directos a nuestra mente. El **masocore conceptual**, aquellos juegos en los que la interacción requerida por parte del jugador supera el desafío extremo –aquel relacionado con el cálculo de estrategias óptimas para superar los retos concebidos por el diseñador- y además juega con otro tipo de abusos diferentes a la confusión sobre las dinámicas comúnmente establecidas en los diferentes géneros, se presenta como la afrodita del género. Pero más allá de la mística y la erótica, este tipo de juegos tienen mucho

que ver con el propósito de hacer reflexionar al jugador sobre el propio videojuego como mecanismo, de repensar en muchos casos el juego como dispositivo o tecnología del acto de jugar, mediante el uso de ciertos atropellos, bajo mi punto de vista, muy cercanos a la poesía.

En este sentido, el masocore conceptual tiene mucho que ver con las prácticas post-situacionistas proclamadas por el escritor, ensayista y poeta **Hakim Bey** (pseudónimo de Peter Lamborn Wilson) en su ensayo TAZ: Zona Temporalmente Autónoma, Anarquía Ontológica, Terrorismo Poético (1991) y con algunas acciones de colectivos artísticos descendientes directos de esta filosofía de desequilibrar el sistema a través de sus propias estructuras. Los juegos de masocore conceptual también utilizan las normas y los procedimientos destinados a perpetuar el propio sistema, con el fin de manipularlo en pro de conseguir otro tipo de resultados.

Sufro de ataques de pánico y anafilaxis cada vez alguien intenta mezclar en un mismo texto las palabras arte y videojuegos, sobre todo porque creo que la mayoría estamos un poquito hartos de ver sacar a colación los más que manidos argumentos sobre la relación entre el arte y los videojuegos, con argumentaciones poco interesantes y mal fundamentadas en muchos de los casos. Tanto si provienen del lado de la “alta cultura”, como del de la creación más popular, solemos asistir a defensas muy ligeras, con más autocomplacencia que autocrítica. Comenta **Chris Crawford**, desde su visión anglosajona del mundo, que esto es culpa del protestantismo. En unos diálogos con Jason Rohrer (“Into the Night with Jason Rohrer and Chris Crawford” del canal ARTE, 2009), Crawford habla sobre por qué los diseñadores de juegos citan todo el rato la relación entre arte y videojuegos para eximirse del sentimiento de culpabilidad que tienen por hacer cosas que son solo diversión. Culpa protestante... En fin, no quiero insistir en ello, pero parece que tampoco podemos negar algunas evidencias. De algún modo ciertas estrategias que ya fueron implementadas el siglo pasado en prácticas culturales o artísticas más o menos convencionales, se están sumando al lógico proceso de maduración del videojuego como medio social y cultural ...



Fig. 05 Terrorismo Poético. Algunos de los axiomas del terrorista poético descritos en el manifiesto T.A.Z. Zona Temporalmente Autónoma son: "Allana moradas pero en vez de robar, deja objetos poético-terroristas. Secuestra a alguien y hazlo feliz. Elige a alguien al azar y convéncele de ser el heredero de una inmensa, inútil y asombrosa fortuna -digamos 5000 hectáreas en la Antártida, o un viejo elefante de circo, o un orfanato en Bombay, o una colección de manuscritos alquímicos-(...)El terrorista poético se comporta como un estafador cuyo objetivo no es el dinero, sino el CAMBIO."

"Cortilandia o las primeras Fallas en Madrid". El colectivo Left Hand Rotation propuso el año pasado (2009), en fechas prenavideñas, un proyecto de hermanamiento entre los ayuntamientos de Madrid y Valencia en colaboración con El corte Inglés a través de un comunicado abierto a las tres instituciones. "El colectivo Left Hand Rotation desea proponerles una sencilla pero a la par espectacular acción en el espacio que actualmente tienen instalado como "Cortilandia Madrid", ese rincón (...) que se ha convertido por méritos propios en uno de los lugares más fotografiados de la capital...".

En la recientemente clausurada muestra sobre crítica y experimentación con videojuegos, **Playful & Playable**, nos encontrábamos en general con un tipo de crítica explicitada y directa, relacionada con la narración dentro del juego y por lo tanto más accesible para el público neófito en la materia. Sin embargo el masocore conceptual es el lado radical y de algún modo el más introspectivo de la crítica en videojuegos. Más allá del tipo de contenido que cuestiona ciertos temas desde la narración, el masocore conceptual reta directamente desde las estructuras nucleares del juego; la jugabilidad, las reglas, el mundo de juego... Como ejemplo de este tipo de diseños de militancia masoquista, la muestra incluía el proyecto **Dark Room Sex Game (DRSG)**⁹ del

⁹ Dark Room Sex Game formó parte de la muestra Playful & Playable, que tuvo lugar del 24 de junio al 15 de septiembre de 2010 en Vitoria-Gasteiz. Esta iniciativa de

Copenhagen Game Collective. DRSG es un audio-juego multijugador que se juega con los mandos de la wii. Agitamos los mandos y generamos gemidos. El juego se trata de alcanzar el climax manteniendo el ritmo adecuado al mover los wiimotes. Si nos aceleramos o vamos demasiado lentos nuestro avatar se queja. Existe opción de jugarlo en modo de uno, dos o cuatro jugadores (modo orgía). Aleatoriamente jugaremos con voz de avatar femenino o masculino. En unas conversaciones recientemente mantenidas con Douglas Wilson, uno de los componentes del **Copenhagen Game Collective**, Douglas comenta como en general sus intereses como diseñador de juegos y en particular en su proyecto DRSG, son bastante opuestos al diseño reflexivo. Según Wilson, DRSG es interesante no porque hable de cuestiones de sexo y cultura, sino porque evoca la emoción de la vergüenza, la incomodidad del tabú social en el propio jugador, es decir, porque plantea este tipo de cuestiones desde la experiencia en primera persona. DRSG se centra en la experiencia más que en la reflexión expuesta de un modo literal por el diseñador. Es un juego que abusa de las condiciones sociales del jugador, que le reta emocionalmente a desenvolverse en la situación de practicar sexo en un espacio público con otro jugador o jugadores, bajo unos parámetros que además pueden no coincidir con su opción sexual habitual.

En una línea de trabajo completamente distinta, este tipo de masocore conceptual también desperdiga por la galaxia de la producción de juegos de ordenador extraños artefactos alienígenas como **Lose, lose** (Zach Gage, 2009). Lose/lose es un videojuego para PC en el que las consecuencias de matar dentro del ámbito de juego, tiene efectos en la realidad del jugador. Se trata de un videojuego de marcianos, en el que cada marciano es creado proceduralmente a partir de un archivo del ordenador en el que se está ejecutando. Cada vez que el jugador mata un marciano, el archivo a partir del cual había sido generado es destruido. Pero además, si la nave del jugador es destruida, el juego se autodestruye. El usuario es retado a hacerse cargo de unas consecuencias reales de pérdida, como consecuencia de sus acciones dentro del espacio de juego. Más allá de la revisión del significado de matar en los videojuegos, Zach Gage aborda otra

Proyecto Amarika, se prolongará durante todo el último trimestre de 2010 con la programación de actividades culturales relacionadas con el videojuego como proceso cultural contemporáneo. Más información en <http://www.amarika.org/play>

serie de cuestiones. “Mientras la tecnología crece a nuestro alrededor los mecanismos que subyacen son cada vez más ocultos para nosotros. ¿Hasta qué punto nuestra información digital es tan importante como nuestras posesiones físicas?”

Pero sin duda, el ejemplo más marciano de todos es quizás el de **Desert Bus** (Imagineering para Absolute Entertainment, 1995). No únicamente por el concepto del juego, sino por el añadido de tratarse de una iniciativa comercial. Desert Bus es uno de los minijuegos (si es que podemos añadir aquí el prefijo mini) que incluía el juego en mega cd para la Mega Drive de Sega, Penn & Teller's Smoke and Mirrors. En él conducimos un autobús de Tucson, Arizona, a Las Vegas, Nevada, es decir una distancia de 746 km y la velocidad punta del autobús es de 72 km/h. El autobús está vacío, no llevamos ningún pasajero. El juego obliga a jugar ocho horas seguidas, por largas carreteras rectas con paisajes muy poco sugestivos, sin posibilidad de parar la partida. Además el bus se desvía ligeramente hacia la derecha con lo cual es imposible utilizar el recurso de dejar un botón pulsado y abandonar el juego. Si te sales de la carretera el bus es remolcado en tiempo real hasta Tucson... Los gráficos del juego no son precisamente hiperrealistas, vemos pixeles por todos lados, pero aun así la experiencia de juego es verdaderamente real. Este parece un claro ejemplo de que el hecho de crear experiencias reales no tiene relación directa con recurrir a gráficos realistas. El juego no fue editado finalmente por problemas financieros de la compañía Absolute Entertainment, pero tenían proyecto de crear toda una línea de verisimuladores; recaudador de peaje (Toll Collector), retrato de niñera (Portrait Sitter), Observador de pájaros (Bird Watcher)... Desert bus pretendía ser, según palabras de sus propios creadores, el primero de una serie de juegos tremendamente parecidos a la realidad (“Games Stupefyingly like reality”). Imaginamos que Penn Jillette y Raymond J. Teller eran fans de películas de Andy Warhol como **Sleep** (1963), un metraje de cinco horas y veinte minutos de uno de los amantes de Warhol durmiendo, o **Empire** (1964) ocho horas y cinco minutos de cámara fija sobre la parte alta del Empire State. Al igual que Warhol, Penn & Teller ponen a prueba la paciencia e incluso la resistencia física del jugador.



Fig. 06 “Por fin, un juego tan mundano como la vida real” comenzaba el manual de juego que Absolute Entertainment preparó en 1995, “*Desert Bus no es glamuroso, no es bonito, no es excitante,... es REAL*”.

Al hilo de la filosofía de diseño de juegos de **Will Wright**, apostaríamos a que en ocho horas de partida, se pone en marcha la habilidad del jugador para aumentar la experiencia con sus propias aportaciones (¿Algo parecido a esto les ocurre a los lectores del horóscopo?). Es un hecho contrastado que los jugadores mezclamos los comportamientos del juego con nuestras propias expectativas sin necesidad de que estas aparezcan en pantalla¹⁰. La experiencia de juego proviene no únicamente de la idea fijada por el autor sino por la suma de significados que el jugador añade a los detalles de juego libre que el diseñador integra en el videojuego, pero ¿qué puede implementar tu cerebro a lo largo de ocho horas de desierto? Echamos de menos aunque sea algún personaje en las butacas del autobús... Wright defiende ese tipo de diseños contruidos a partir de conceptos de abstracción más que sobre detalles extensamente definidos, pero en este caso más que la abstracción de la propuesta ¿nos ayudará el mantra de conducir por una carretera sin muchos estímulos durante tanto tiempo? Tal y como está planteado Desert Bus es un juego realmente hard(maso)core .

¹⁰ Ian Bogost, *Play With Us*, Game Developers Conference 2010 Microtalk. (Consultado en agosto 2010) http://www.bogost.com/writing/play_with_us.shtml

Sin embargo todos sabemos de primera mano (y aunque suene a tradición judeocristiana, que tire la primera piedra el que esté libre de alguna de estas parafilias), que hay gente que se entrega a este y otros abusos similares a los que hemos revisado en estas páginas (No, no... no hablo de mí, es un amigo mío...). ¿Pero por qué? ¿Qué misterios encierran los juegos masocore? El placer de la estética del atropello, la erótica del juego extremo o estos patrones de comportamiento de juego al margen de la normalidad, seguirán quitándonos el sueño.



ARTÍCULO ANEXO

JUEGOS SERIOS MAL: DISCURSO PROCEDURAL Y POLÍTICAS DE CREACIÓN EN TORNO AL JUEGO.

Artículo encargado por Arteleku-Tabakalera con motivo de las jornadas Jolasean en relación al encuentro *El juego como espacio para la experimentación, actividad crítica y creativa*. Donostia-San Sebastián, noviembre 2011

Pendiente de publicación en el próximo número de Zehar.

JUEGOS SERIOS MAL

Discurso procedural y políticas de creación en torno al juego.

*"Trato de hacer películas de un modo político;
no de hacer películas políticas."
Jean-Luc Godard*

No es ninguna coincidencia cósmica, ni una licencia creativa que el título de este artículo contenga una paráfrasis del conocido gag gráfico de Miguel Noguera; Cristo Mal. Noguera resulta –y ya lo decían los de Zemos98–, una especie de arma de ataque contra los discursos biempensantes y es en esa silenciosa labor de boicot contra el imperio de lo políticamente correcto, en sus subyacentes críticas sistémicas, donde el cómico se convierte en heroico paradigma de nuestros humildes pensamientos en torno a los juegos.

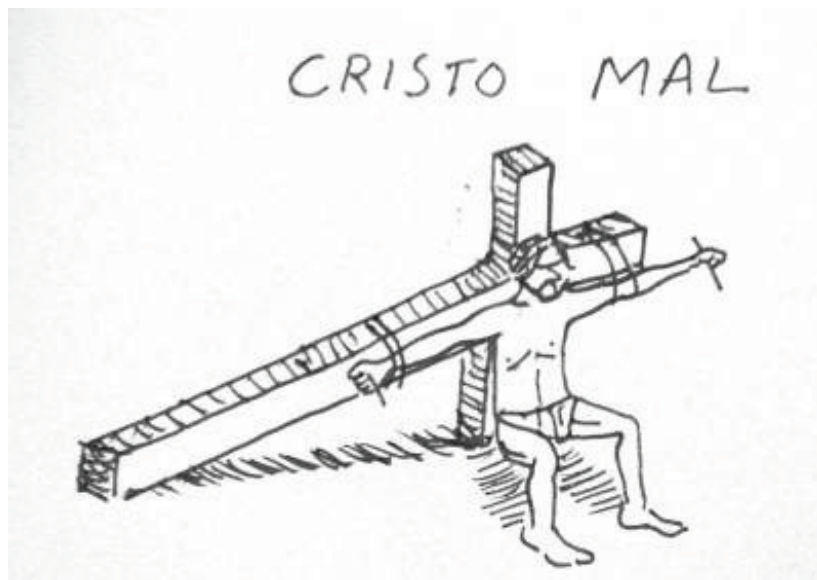


Fig.01 *Cristo Mal* de Miguel Noguera.

No vamos a hablar de humor y videojuegos, ni repasaremos el listado de juegos comerciales que utilizan la comedia, la ironía, la parodia o el absurdo como recursos estilísticos, pero sí en cambio de cómo las hordas de lo racional, de lo sistémico, de lo procedural, de lo solemne, apisonan el ámbito del juego contemporáneo. De las connotaciones éticas, políticas e ideológicas que estas actitudes conllevan y de algunos casos singulares que consiguen evadir esta rigidez de la razón.

EL ABSURDO COMO CABALLO DE TROYA

Existe toda una corriente de pensamiento analítico en torno al juego y en paralelo un modelo de diseño de juegos, que persigue deducir cómo los argumentos son insertados en las reglas. Esta focalización en la estructura formal de los sistemas jugables no es nada nuevo. El diseñador Chris Crawford ya citaba la *intensidad de proceso*, en los años 80, como particularidad de ciertos tipos de videojuegos como los de estrategia -en contraposición a lo que ocurría con las aventuras gráficas- y, a finales de los 90, Janet H. Murray hablaba de esta especificidad del proceso del sistema de juego como marcador ontológico de los videojuegos. Lo relativo al proceso, lo procedural, según han nombrado teóricos como Ian Bogost, ha tomado en los últimos años una excesiva preponderancia sobre cualquier otro tipo de planteamiento en torno al juego.

Directamente vinculado a estos métodos de razonamiento, nos encontramos con un segundo nivel de pensamiento y creación de juegos, en el que se impone una suerte de gravedad reflexiva y responsable sobre motivos que poco tienen que ver con la experiencia lúdica y mucho menos con lo absurdo. Se trata de los denominados juegos serios. Esta línea teórica, heredera de un modo de reflexión basado únicamente en lo racional, en lo tangible, en lo formal del juego, se apoya y justifica en las teorías procedurales.

“La noción de seriedad como estructura básica de un sistema es especialmente compatible con el concepto de proceduralidad.”¹

¹ Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press. p. 58

Los juegos creados bajo este doble paradigma, formal (procedural) y argumental (juegos serios), se presentan como modelos con retóricas rígidas y dirigidas, como mecanismos un tanto perversos para *persuadir* y dirigir las acciones del jugador.

Se trata de juegos que persiguen un determinado interés superpuesto a la experiencia de juego, y esa doble intencionalidad entra en conflicto directo con la concepción misma del acto de jugar como experiencia autónoma ² y autotelica³. Estos juegos (serios) mantienen en primer plano su agenda de intereses y en este sentido degeneran de su naturaleza original, sin con ello ampliar el medio.

Este ejercicio de circunspección que sufren los juegos al pasar a ser juegos serios parece guardar cierta similitud con la evolución que llevó a los juegos populares, mediante el proceso de modernización, hacia formas más *higiénicas* como el deporte. El sociólogo e historiador Henning Eichberg se hace eco de esta evolución en la que los juegos tradicionales sufren la deportivización, modernización y consiguiente supresión de la risa, en pro de la seriedad y la solemnidad.

“Durante la era moderna, la cultura de la risa en el juego desapareció en favor de la seriedad del deporte actual (...) Mientras el deporte ocupaba el terreno de la seriedad, el circo creaba su propio reino. Ambos son producto de la modernidad. Ambos exhibían las excelencias del cuerpo y habilidades acrobáticas pero sólo uno de ellos, el circo, mantuvo al payaso como figura central. Esa es la razón por la cual durante un siglo, el deporte, y especialmente la Educación Física, desearon distanciarse del circo por ser éste, informal e irrisorio.” ⁴

² Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. Madrid, Alianza.

³ Zimmerman, E. and Salen, K. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, The Mit Press. p. 332

⁴ Eichberg, H. (2009). *Laughter in popular games. Juegos tradicionales y salud social*. ACL Tanguilla. Peñaranda de Duero, Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales. p. 134



Fig.02 *Enviro Bear* (2010) de Justin Smith.



Fig.03 *Safety Instructions* (2011) de Pippin Barr.

Igualmente, el absurdo, como concepto que identifica al pensamiento que se posiciona en un punto diametralmente opuesto a la razón, parece no tener cabida dentro de ese tipo de propuestas basadas en lo formal y en lo relevante. Pequeños juegos irreverentes como *Enviro Bear* (Justin Smith, 2010) o algunos de los diseños de **Pippin Barr** son solo algunos de los ejemplos de resistencia a esta tendencia hacia la seriedad y la razón. Muchos de los juegos de Barr incluyen en su planteamiento ese tono ilógico,

descabellado, que nos hace olvidar por un momento que estamos sometidos a los designios del diseñador. De hecho, adoptando una actitud totalmente consciente, Barr se distancia de este tipo de solemnidad como motivo central en los juegos: “Hacer juegos que sirvan para la resolución de problemas es bastante deprimente”⁵ y plantea un juego de palabras con el que define su *modus operandi* de hacer juegos: *curious games* -en un guiño aparentemente obvio al término anglosajón *serious games*. Si bien la mayoría de sus juegos son formalmente autocontenidos, bastante sistémicos, nacidos desde la curiosidad del propio diseñador (aunque con poco espacio para la del jugador), el matiz humorístico diluye la austeridad de la estructura formal y nos sitúa en un contexto más ligero y ciertamente brillante en algunos casos. Nada que ver con la seriedad.

Tal y como sutilmente ya se advertía en la introducción del catálogo de la exposición *Playful & Playable*⁶, existen diferentes propósitos escondidos bajo la etiqueta de los juegos serios. Algunos, los más francos, nos hablan a priori de sus bajos fines; juegos dedicados a promocionar productos comerciales, juegos de simulación militar o los dedicados a formación empresarial o gubernamental. Sin embargo, se nos antojan mucho más oscuros otro tipo de juegos (serios), que persiguen un supuesto buen-hacer o una cierta corrección social; en concreto los dedicados a la educación y los creados en ámbitos artísticos con presupuestos de crítica social. Son además estos dos modelos los que de un modo más directo están imbricados en el tejido artístico y cultural contemporáneo.

REVISANDO A GODARD

Este tipo de fijación por el estado formal del objeto juego, ha sido muy bien recibido tanto por teóricos como por diseñadores. Debido a una larga influencia histórica proveniente de otros tipos de estudios

⁵ Barr, P. (2011). *The Artist Is Curious?* (Consultado en diciembre 2011)

<http://www.pippinbarr.com/inininoutoutout/?p=2564>

⁶ *Playful & Playable* (2010). Proyecto Amarika. Vitoria-Gasteiz. <http://www.amarika.org/play>

culturales en los que el *texto* es la parte única y esencial a analizar – en el cine, las películas; en la literatura, los textos; en el arte, la obra artística; etc. –, los análisis procedurales parecen proveer de un marco plausible a los investigadores de juegos.

Los diseñadores han asimilado rápidamente esta corriente que de algún modo les sitúa en el centro del universo de la creación. Obviando posturas de corte más democrático surgidas en algunos movimientos culturales -corrientes artísticas como el arte litoral, movimientos sociales como el intercambio cognitivo en redes de pares distribuidas o procomún cultural, etc.- y animados por el soporte teórico que el proceduralismo les aporta, vuelven a sentirse dueños de la creación y el argumento.

Ciertamente los juegos pueden ser pensados como objetos o como actividades y estas posturas tienen marcos ideológicos muy distintos. El juego pensado como objeto, se centra en el propio sistema de juego, en el proceso y posiciona al autor como centro indiscutible de la creación, perpetuando formas de poder cultural y un modelo de autoría que pretendemos obsoleto.

Sin embargo las prácticas procedurales (artísticas) vistas como herramientas capaces de ayudarnos a **entender, participar y criticar** las peculiaridades de otros sistemas -desde sistemas complejos como los sistemas organizativos gubernamentales o la economía mundial, hasta sistemas conceptuales como la fe religiosa-, suenan teóricamente impecables, pero recaen en arcaicas relaciones creador-público, con tufillo paterno-filial que replican modelos de creación pretéritos, como la clara distinción entre sujetos creadores y público receptor.

Cercenando la libertad de acción del jugador, haciéndole ceñirse al sistema y a los significados impuestos por sus diseñadores dentro de las reglas, se eliminan contingencias y ambigüedades que pueden surgir si al jugador se le ofrecen vías de libertad para que lleve a cabo un tipo de experiencia de juego creativa. Tal y como explica Miguel Sicart

“El tipo de experiencia de juego condicionada, derivada de los argumentos estrictamente procedurales, se puede definir como juego instrumental, como el proceso de jugar para otros métodos, como un tipo de juego subordinado a los

objetivos, las normas y los sistemas del juego. En este sentido, el acto de jugar está subordinado a la razón, a la lógica de los logros y la progresión determinados por otros factores que no son el propio jugador”⁷

Los autores estrictamente proceduralistas presentan los comportamientos emergentes dentro de los juegos como una consecuencia directa de las reglas, como algo que puede ser alcanzado en el diseño de juego a través de la creación y la manipulación de reglas. En cierto modo fomentan la idea dominante del diseñador como único proveedor de sentido en el juego.

“Ideológicamente, se favorece el sistema por encima del jugador y se les da a los diseñadores la ilusión de que la creatividad del jugador es una consecuencia de las reglas que ellos crearon, cuando en realidad se puede interpretar en ambos sentidos.”⁸

En este sentido, **Dan Pinchbeck**, reflexionando sobre su proyecto Dear Esther, defiende el interfaz de representación como generador de experiencias enriquecidas y emergentes, al mismo nivel que lo pueden ser las reglas. Desde un punto de vista menos condicionado por el análisis del objeto juego, podríamos argumentar que gran parte de esos espacios emergentes en Dear Esther, son creados a partir de la experiencia del propio jugador. Partiendo de una tradición tan sistémica y meritocrática como la de los FPS, Pinchbeck se posiciona en un extremo muy arriesgado, que amplía el marco referencial y formal de ese género. Tal y como explicó durante las jornadas de Jolasean:

“Todos los juegos son sistemas que reciben y proyectan información. Algunas cadenas de estímulos/respuesta son concretas - binarias, implacablemente explícitas-. Otras son flexibles - interpretativas, influyentes, implícitas, indulgentes-. La narración recae sobre este segundo tipo. Pero no se puede aislar lo concreto de lo flexible, ya que están

⁷ Sicart, M. (2011) Against proceduralism. Game Studies, the international journal of computer game research. Vol. 11 issue 3

⁸ Frasca, G. (2007) Play the Message. Copenhagen, Denmark, IT University of Copenhagen. PhD. p.66

entrelazados, obligados, dirigidos y manipulados el uno por el otro.”

Dear Esther, es un ejemplo de aparato narrativo como dispositivo de diseño y de experiencia de co-creación y activación del juego por parte del jugador, más allá de severas mecánicas de juego. Al igual que describe Robert Yang hablando de su mod de HL2, Handle With Care (2009), en este tipo de propuestas el jugador es el encargado de hacer las conexiones emocionales entre los distintos nodos de significado.

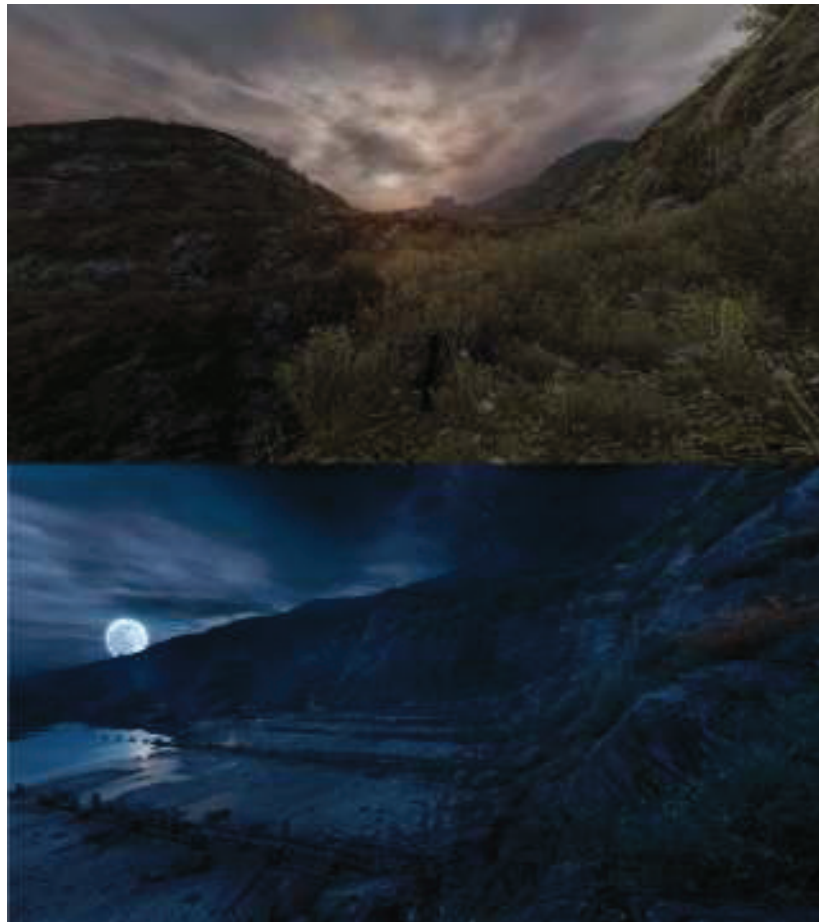


Fig.04 *Dear Esther* (2008) de The Chinese Room.

Diseñar juegos de un modo político, debiera consistir en tener en cuenta un modelo de jugador mas alineado con el concepto actual de usuario de creación contemporánea, un jugador que tiene la opción de negociar, actualizar, modificar o reinterpretar las reglas.

“El espectador ya no está obligado a cumplir con los requisitos de interactividad del artista, sino que se le

presupone como un sujeto de pensamiento independiente, que es el requisito esencial para la acción política.”⁹

Las propuestas políticas en torno al juego, al menos en el ámbito cultural y artístico, debieran tener en cuenta no solo sus contenidos o su forma, sino el tipo de relaciones que crean con sus usuarios-jugadores. Los juegos son un ámbito de estudio que puede abordarse desde accesos muy diferentes y hacerlo únicamente desde sus cualidades sistémicas resulta una postura un tanto reduccionista. Diseñar de un modo político, es decir, no replicar la relación artista-público de la modernidad a la que nos llevan los discursos procedurales, sino pensar en el juego como un nuevo medio, en el que de modo ontológico se reducen las distancias entre creador y público, entre diseñador y jugador.

⁹ Bishop, C. (2004). Antagonism and Relational Aesthetics. October Magazine Fall 2004. p. 77

INSERT COIN

MADRID, marzo 2012.



Facultad de Bellas Artes
Universidad Complutense de Madrid
2012